FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

WORLD ULTIMANIA
ワールドアルティマニア

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES WORLD ULTIMANIA

Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX

SE-MOOK
SQUARE ENIX

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES

WORLD ULTIMANIA
ワールドアルティマニア

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES WORLD ULTIMANIA

Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX

SE-MOOK
SQUARE ENIX.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

WORLD ULTIMANIA®

【ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル ワールドアルティマニア】

この世界を知るために

冒険の舞台

表
おもて

旅の目的と世界の基礎知識

遠い昔、クラヴァット、リルティ、ユーク、セルキーの4つの種族は大クリスタルのもとで平穏に暮らしていた。しかしあるとき、巨大な隕石がクリスタルを破壊し、世界は瘴気に覆われてしまった。

猛毒の瘴気は人々を傷つける。その瘴気から身を守ってくれるのが、隕石がぶつかったときに世界に散らばったクリスタルの破片だ。生活に欠かせない聖なる光――。この光り輝くクリスタルの破片の周囲に人々が集まり、しだいに町や村が作られていった。

ただし、クリスタルの力を保つためには、年に一度ミルラのしずくで清める必要がある。そのミルラのしずくを集めてくるのが、クリスタル・キャラバンの仕事だ。ミルラのしずくを手に入れるには、多くの魔物が住む洞窟に入ったり、そこでさまざまな謎を解いたりしなければならない。危険がともなう命がけの旅ではあるが、帰りを待っていてくれる村の人々のため、そしていつでも自分を心配してくれる家族のために、キャラバンは旅立つのだ。

瘴気

瘴気とは、世界を覆うよどんだ空気。この瘴気のなかでは人々は生きていけない。村にいる住民は、クリスタルが身を守ってくれるが、村を離れて移動するときには、小さなクリスタルが必要だ。ミルラのしずくをためる器、クリスタルケージにはめこまれたクリスタルが、キャラバンを瘴気から守ってくれる。

⬆つねに誰かがクリスタルケージを運ばなければ猛毒を防げない。

属性

クリスタルには水・火・風・土という4つの属性があり、それぞれに応じた耐性もついている。また、この世界には、濃厚な瘴気が行く手をはばむ「瘴気ストリーム」が点在し、これを越えるには、持っているクリスタルと瘴気ストリームの属性を同じにする必要がある。属性はダンジョン内のホットスポットで変更可能。

⬆各地の瘴気ストリームの属性は1年ごとに変化するので注意が必要だ。

【世界を知る4つのキーワード】

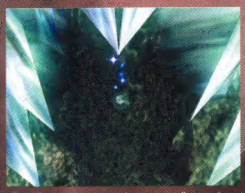
魔物

瘴気が世界にあふれ出してからというもの、各地に魔物が発生するようになった。魔物は瘴気の影響を受けないので、人々が立ち入らなくなった街道や鉱山、かつての都市や村に住みついたのだ。ところが、ミルラの木はそんな魔物の巣窟の奥深くにしかないため、しずくを得るには魔物を倒していかなければならない。

⬆仲間と息の合った戦術で、待ち受ける魔物を倒していこう。

使命

各地に点在するミルラの木からしずくを集め、クリスタルケージにためていく。そして、ケージがいっぱいになるまでためたしずくを、年に一度、村へ持ち帰る——それがキャラバンに与えられた使命だ。そのしずくをささげることによって、クリスタルは力を保ち、また一年のあいだ、村の人々を瘴気から守ってくれる。



⬆1本のミルラの木からしずくは少ししずつしか取れない。

カゼノネ

作詞	作曲・編曲	ボーカル
片岡正博	谷岡久美	Yae

E♭
3
B♭M7
だ いじょうぶ と あさやけのーそ らは い
ふ りかえる な あさやけのーそ らは い
C
Gm
った ー ゆらめく こころの
った ー はてなき こやまのむ
はてなき そらのむ
(て)
C
Gm/B♭
おくに かく れては
おこうに かく れては
こう か れて は
Am7
D7
Gm
みえる あふれる おもいで
みえる かすかな ひから いまず
みえる たしかな み い
C/E
to
1.
B♭
Am7
Gm
9
を か かえて
で
を
2.
B♭
Am7
あ る い
D.S.
Coda
B♭
Am7
Gm
も と め て

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES WORLD ULTIMANIA

CONTENTS

冒険の舞台【表】 002
「カゼノネ」楽譜 004

CHAPTER 1
世界と種族 009

ワールドマップ 010
ダンジョンマップ 012
種族分布図 014
クラヴァット 016
リルティ 020
ユーク 024
セルキー 028
歴史の推移 032

CHAPTER 2
街ナビ・人ナビ 033

ティパの村 034
マール峠 038
アルフィタリア城 042
シェラの里 048
ファム大農場 052
ルダの村 056
マグ・メル 060
キャラバン編 062
そのほかのみなさん 064
モグ様へ愛をこめて 066

CHAPTER 3
イベントアルバム 067

街道イベント 068
　街道イベント全セリフ集 073
特殊イベント 106
　特殊イベント全セリフ集 107

CHAPTER 4
DIARY&LETTER 113

日記のすべて 114
　日記オールリスト 118
手紙のすべて 152
　手紙オールリスト 158

CHAPTER 5
シークレット 217

シークレット54 218
　システム編 218
　イベント編 226
　テクニック編 234
　バラエティ編 239
アーティファクト・コンプリートへの道 244
FFCC設定美術館 250
トレーディングカードカタログ 297
サウンドインタビュー PART1　Yae 302
サウンドインタビュー PART2　サウンドチーム 304

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES WORLD ULTIMANIA CONTENTS

巻末付録

FFCC実用攻略ガイド …… 307

①物語の進めかた …… 308
②エリア別攻略 …… 312
- ティパの村 …… 314
- リバーベル街道 …… 316
- ティパの港 …… 319
- ゴブリンの壁 …… 320
- マール峠 …… 323
- キノコの森 …… 324
- カトゥリゲス鉱山 …… 327
- ジェゴン川（東岸＆西岸） …… 331
- アルフィタリア城 …… 332
- ティダの村 …… 333
- ジャック・モキートの館 …… 336
- ヴェオ・ル水門 …… 339
- シェラの里 …… 344
- ファム大農場 …… 345
- セレパティオン洞窟 …… 346
- デーモンズ・コート …… 350
- キランダ火山 …… 353
- コナル・クルハ湿原 …… 356
- レベナ・テ・ラ …… 361
- ルダの村 …… 367
- ライナリー砂漠 …… 368
- マグ・メル …… 373
- ヴェレンジェ山 …… 374
- クリスタルワールド …… 377

③アイテムデータ …… 379
- 武器 …… 380
- 防具 …… 384
- 素材 …… 388
- レシピ …… 392
- その他 …… 402

④アーティファクトデータ …… 404
⑤モンスターデータ …… 412

小説「Memories like the Sunshine」 …… 442
- 小説あとがき …… 474

「星月夜」楽譜 …… 476
冒険の舞台【裏】 …… 478

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES WORLD ULTIMANIA CONTENTS

Welcome to FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES WORLD ULTIMANIA !!

『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル(以下、FFCC)』は、みんなでワイワイ遊ぶと、とってもおもしろいゲームです。また、いったん流れをつかめば、ひとりで遊んでも、十分すぎるほど楽しめるゲームです。

ただ、そのおもしろさ・楽しさのカゲで意外と見落とされがちなのが、『FFCC』の世界を構築するための要素がゲーム中のいたるところに盛りこまれているということ。背景のグラフィックに目を凝らし、村人のセリフに耳をかたむけていけば、この世界が脈々と息づき、そこに住む人々が思い思いの生活を送っているのが自然と感じ取れることでしょう。さらに、実際のプレイではとてもすべてを見切れないほど凄まじい数の日記＆手紙や、舞台裏でしっかりと描きこまれた驚くほどの枚数の設定画など、『FFCC』の世界を支えている要素の量は並大抵ではありません。

そこで本書では、『FFCC』ワールドを作り上げているものたちにスポットを当て、この世界について、もっとみなさんに知っていただこうと考えました。それゆえ、従来のアルティマニア的な攻略記事はギュッと圧縮し、思い切って巻末付録という形にしてあります。

このちょっと変わったスタイルのアルティマニア――ワールドアルティマニアを読みながら、今一度『FFCC』の冒険に旅立ち、その世界の奥深さを味わっていただけたらうれしいです。

スタジオベントスタッフ
山下　章

CHAPTER 1

世界と種族

WORLD MAP

ワールドマップ

アルフィタリア城
ティダの村
ヴェオ・ル水門
アルフィタリア盆地
ジャック・モキートの館
ファム大農場
ジェゴン川
マール峠
カトゥリゲス鉱山
メタルマイン丘陵
キノコの森
ゴブリンの壁
ティパ半島
ティパの港
リバーベル街道
ティパの村

WORLD MAP

DUNGEON MAP

1 リバーベル街道

この街道沿いの美しい川には、
小鬼が棲んでいると誰かが言った
だけど、小鬼を見たひとは誰もいない

その理由をあるひとはこう教えてくれた
小鬼を見かけたら最後、
かならず奴らに食われてしまうからだと

でも、そんな話は昔の話
ひとびとは、小鬼の棲むこの街道を通らず、
新しい街道を通るようになった

古い街道を通るのは、
いまとなっては私たち、
クリスタルキャラバンのみ……

2 ゴブリンの壁

街道を通る者にとって、
もっとも危険な存在である魔物たち

勇敢なリルティの民によって、
街道から危険も取り払われたけれど、

魔物たちは、まだ、世界のすみっこで
復活の機会をうかがっている

たとえば、ゴブリンの壁と呼ばれる
この場所だってそう

光が差せば、影がのびるように
わたしたちが存在すれば
魔物たちも存在しつづけるのだろうか

3 キノコの森

まだ小さかったころ、
お母さんにこう聞いたらしい

「ねえ、わたしはどこで生まれたの？」

お母さんは答えてくれた

「わたしたちはね、キノコの森で生まれたのよ」

そんな話を聞いてからというもの、
森で迷う夢ばかり見つづけたっけ

夜中に起きて、
泣きついたお母さんの胸の温もりは、
いまでも憶えている

4 カトゥリゲス鉱山

わたしのおじいさんの、
おじいさんの、
そのまたおじいさんが、まだ子供だった頃
この大陸はリルティの民が支配していた

リルティたちは鉄の武器を使い、
その力によって、すべてのものを従えていった

だけど、無限に思えたその力も、
鉱山から鉄がどれなくなると共に、
徐々に衰えていった

鉄が消え、そして、
リルティの野望までもが消えてしまい
残されたこの鉱山は、
魔物たちの絶好の棲みかとなった

5 ティダの村

どの村よりも、
太陽の微笑みをうけていたこの村

その日は、
クリスタルの恵みをうけれる最後の日だった

村人たちは、
キャラバンの帰りを、いまか、いまかと待っていた

だけど、
クリスタルが輝きを取り戻すことはなかった

話によると、村人たちは、最後の最後まで、
誰も逃げようとはしなかったという

みな、キャラバンを信じたまま
呑まれていったのだ

わたしたちが背負っている使命は
とてつなく重いものだと
あらためてかみしめた

6 ジャック・モキートの館

お腹をすかしたジャック・モキートは、
いますぐディナーを、と、
コックトンベリをしかった

眠りから覚めたマギー黒様は、
まだディナーの用意ができないなんて
信じられないわ、と、
ジャック・モキートをしかった

あわてたジャック・モキートは、
とにかく急いでディナーを、と、
ふたたびコックトンベリをしかった

それでもコックトンベリは、
あわてず いつもの マイペース

クリスタル・グース

7 ヴェオ・ル水門

かつて、乱れた大陸に平和がもどった時、
リルティの民が、街道の安全を約束した

おかげで旅人は魔物におびえることなく
街道を通ることができるようになった

そして、ユークの民は水門を作り上げた
水門は、シェラの湖より水を汲み上げ、
大いなるうるおいをジェゴン川へとそそいだ

ジェゴン川の流れは、ファム大平原を
大農耕地帯へと生まれ変わらせ、
世界の人々に安定した食糧を供給した

この水門は、
わたしたちにとって、
どんな記念碑よりも
大切な水門となった

14 ヴェレンジェ山

拝啓　母上様

久しくお顔を拝見いたしておりませんが、
お変わりございませんでしょうか

日が昇れば故郷を思い出し、
日が沈めばその光に希望を見つけ、
旅を続けてきました

旅を続けるのがつらい時もありました
でも、峠を越えた時、
目の前に広がる素晴らしい景色を見るたびに
まだ旅を続けたいと思えるようになってきました

それでは、またお手紙いたします
どうぞ、お体を大事になさってください

かしこ

13 ライナリー砂漠

旅の途中に出会ったひとがいた
砂漠に隠されているという
伝説の宝物を見つけるのが夢だと言う

みんなは、そんなものがあるわけないさ
と笑い飛ばした

でも、初めて砂漠を見たとき、
そのひとが夢をかなえる日は、
遠い日のことじゃないと思った

太陽に照らされ、キラキラと輝く砂の流れは
まるで、宝石が流れる大河のようだった

12 レベナ・テ・ラ

それはもはや、
歴史書に書かれているだけの存在だった

四つの民が、ひとつどころに住い
栄華と繁栄を極めている時代があった

その時代には、瘴気がなく、
また魔物さえいなかった

北の空が暗闇に包まれるまでは

それ以降、その時代が再来することはなかった
いえ、もしかしたら、

その時代を蘇らせることができるのは、
わたしたちなのかもしれない

そんな夢を抱えて、旅を続けたいと思った

8 セレバティオン洞窟

ここは風の通り道

世界を駆け巡る風は
この洞窟から生まれるという伝説を
わたしは信じたい

頬にあたる風が少しひんやりとするのは、
まっさきに、生まれたてだから

これから、いろんな場所で、
いろんな思い出に出会い、
風は暖かくなってゆくのだろう

そして、いろんな思い出を
いろんなところへ届け、
役目を終えた風は
また、この洞窟へ戻ってくるような

ふと、そんな気がした

9 デーモンズ・コート

魔物を決して、あなどってはいけない

旅立つ前、キャラバンを引退した老人が
何度もわたしたちに言った

その言葉の意味を
軽く受け止めたわけではないけれど、
想像をはるかに超えるものが、
存在することを知った

老人の言ったことは
この場所のことだったのだろうか

それとも、

もっと過酷な試練が待ち受けていると
いうことなのだろうか

10 キランダ火山

南の海を　照らし出す
火山の明かり　島のかげ

明かりを見れば　引き締まる
心の奥に　燃ゆるもの

ゆらめくかげを　見つめれば
映しだされる　旅心

旅人知らず

11 コナル・クルハ湿原

この湿原は、
古来より人々の往来を拒んできた

湿原に降る雨は、大量の瘴気を抱え、
この湿原を通ろうとする人々を困難に導いてきた

遥か昔、都を追われたセルキーの民が
新天地を目指すべく、西へ西へと移動していった

セルキー達は苦労しながらも橋を渡し、
ついに湿原を越える道を作り上げたが、
最果ての地に、彼らが住める土地は
存在しなかったという……

種族分布図

◇ 各町村の形成

大クリスタル消滅以降、カーバンクルの教えによりクリスタルの破片のそばに村が作られるようになった。初期には、アルフィタリア(by リルティ)、シェラ(by ユーク)、ティダ(by クラヴァット)の地に、つづいてマール(by リルティ)、ジェゴン(by クラヴァット)の地に、それぞれ村が形成された。セルキーの動向は不明だったが、各村の片隅でこっそり暮らす者や各地を自由に歩いていた者もいたようだ。その後ジェゴンは大きな川となり、それまで不毛だったファムの土壌が豊かになったため、ジェゴンにあった居住地はファムに移動された。後期にはティパ(by クラヴァット)とルダ(by セルキー)に村が成立した。

※文中の(by ○○○)の表記は、その種族によって村が形成されたことを示す

現在の種族分布は右の地図のとおり。実際には、ゲーム画面に出てこない住民もいると思われるが、ここでは、画面に出てくる住民がその村の象徴的人物——すなわち、村の人口割合を反映している存在ととらえて数を算出、割合を記した。なお、各村の人口には、定期的に訪れる行商人などは含め、観光客(伝道目的含む)や買出し客などは含めていない。

ティダの村
2000年前に形成。50年ほど前に集落は滅亡
シェラの里
2000年前に形成
ユーク 68%
クラヴァット 13%
リルティ 13%
セルキー 6%
アルフィタリア城
2000年前に村が形成。1300年前に飛躍的発展をとげ築城
リルティ 67%
クラヴァット 20%
ユーク 10%
セルキー 3%
ファム大農場
800年前にジェゴンから居住地が移動して形成
クラヴァット 88%
リルティ 6%
セルキー 6%
ジェゴン
1300年前に村が形成
マール峠
1300年前に形成
リルティ 57%
クラヴァット 29%
セルキー 14%
ティパの村
700年前に形成
クラヴァット ?%
リルティ ?%
ユーク ?%
セルキー ?%
※各種族の割合はプレイヤーの設定により変化

クラヴァット

Clavat

地道でおだやかな性格の「温」の民。争いごとを好まない彼らは、つねに人々との融和を優先して行動する。空気も、土も、どんな種族の人々も、彼らにとっては友だちなのだ。

Designer's Comment

身近な友だちのようなやさしい雰囲気に

「田舎の青年団・剣を持つ！」というのが当初の発想。素朴であか抜けない雰囲気を大切にしました。4種族中一番人間に近いのは、プレイヤーがこの世界に入りこみやすくする役割もあったからです。はじめは、もっとスマートで華奢なデザインだったのですが、どっしりと地に足をつけて生きている種族のイメージを強調するために、シルエットに安定感をつけました。設定としては、彼らのキャラバン用の服装は、リルティ製の金属の防具以外すべて自家製で、代々クラヴァットに受け継がれる年期の入ったものです。（デザイン担当：板鼻利幸）

種族解析 クラヴァット

【シンボルマークの意匠】
大クリスタルを守る翼がイメージされている。羽根の1本1本が人ひとりひとりを表す。クラヴァットは、ほかの種族のように紋章を掲げる習慣はない。

歴史

融和を進め、開墾で世界を切り開く

古くから農耕に従事してきたクラヴァットは、大クリスタル消滅後、初期にティダ、つぎにジェゴンに村を形成した。その後世界は戦乱期となるが、ユークとリルティのあいだに入り、戦争を中断させたのはクラヴァットの族長アルトゥスだ。ようやく戦争が終了し、クラヴァットは各地の開墾に精を出す。こうしてファム大農場ができた。やがてティパの村も作られ、この種族中心の村々は平穏に時を刻んでいく。しかし50年ほど前には、ティダの村が滅亡、それまで平和をつむいできた種族の歴史にひとつの影を落とすこととなった。

特徴

素朴な温かみが人をなごませる

クラヴァットのいる場所は、自然に空気がなごやかになると言われている。彼らの持つ素朴な雰囲気と、家族や友だちのような温かみが親近感を呼ぶからだ。ただおだやかなだけではなく、農耕をつづけてきた彼らには、ガマン強さやタフさも備わっている。それは、人々の融和を進め、世界を平和へと導きたいという信念の強さにも表れており、争いごとが起きると、自己犠牲を払ってでも問題を解決しようと努力する姿勢にもつながっている。また、勤勉で地道な性格の彼らは、つねに安定を求める傾向があるとも言えるだろう。

FASHION CHECK!

あか抜けないというイメージどおり、彼らの服装には野暮ったいものが多い。服自体は全体的にゆったりとした末広がりなものが主流。

クラヴァットには珍しくおしゃれな服装。現代風で都会的。

子どもの服装はとくに、なで肩と下半身のボリュームが強調される。

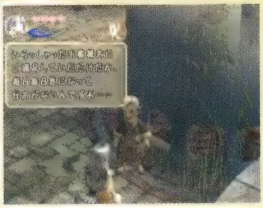
都会にいる青年の服装は、田舎で見られる白基調の服とは少しちがう。

考察1 本当に温和な民なのか!?

検証 素朴でのんびりとした種族だが、人によっては腹黒い一面が見え隠れすることがある。たとえば、ファム大農場のキャラバンでは、陰の隊長とも言えるジェイクが、愛想のいいシューラを表に立たせ、あまった素材を旅人に売りつけるために画策しているようなのだ。ファム大農場の住民は村長のブレディからしてかなり策略家的。

考察2 男は総じて気が弱い……!?

検証 なぜ、クラヴァットの男は気が弱く、悩んでいる人が多いのだろう。マール峠のかじ屋アルノーしかり、アルフィタリア城の宿屋ファラスしかり。ファム大農場のリンゴ園主人ジェールもそうだ。みな家業がうまくいかなかったり問題が起きたりして悩んでいる。おだやかすぎる性格ゆえに悩みを抱えこんでしまうのか。



考察3 老け顔……が、しかし長寿かも

検証 中年以降になると、ほかの種族よりシワが目立ち、老けた印象を受ける。老人ともなると、腰は曲がり、杖をつくその姿は手を差しのべたくなるほど。これは、農耕生活のために、外気にさらされた肌の老化が早く、腰にも負担が多かったせいだと思われる。反面、作業でつちかった体力と野菜重視の食生活は長生きに通じるはずだ。

農耕の作業着は編笠が基本。ファム大農場のキャラバンもこの服がベース。

設定画

←開発中のラフ画。重心がいまより高くスッキリしている。

Notes：クラヴァットの分銅型シルエットについては、「こんな体型の人はいないですよ」とモデルデザイナーに言われながらも、人間とはちがうからもっと腰をどっしりさせてくれとしつこく頼んだ経緯があります。 by 板鼻利幸

リルティ

Lilty

伝統を重んじる「武」の民。遠い昔、大陸の覇者だったという歴史が、いまもなお種族の誇りとなっている。血の気は多いが、さっぱりした気性が信望を集め、世界の商業の中心をになう。

Designer's Comment

小さな身体に大きな武具を特徴に

とにかく見た目とのギャップを出そうと考えました。小さいヤツなのにケンカっ早く、大きな鎧を身につけて、どこか堂々としているという雰囲気です。男性キャラは、ごついガントレットをつけ、これまた身体に似合わない大槍を振りまわす豪快な感じが気に入っています。女性キャラはヘアスタイル(?)のまとめかたが最大のポイントです。ちなみに、鉄製品はリルティの専売特許。鉄製防具の下の服装は動きやすさを重視しており、防具に生地がはさまったりしないように上下一体の特殊な服となっています。

(デザイン担当:板鼻利幸)

リルティ

【シンボルマークの意匠】
槍をイメージした形。この紋章が作られたというレベナ・テ・ラの時代には、銅の槍しか生産できなかった。いまアルフィタリア城下では、紋章入りの旗が町を飾る。

歴史

鉄による発展、街道整備、そして商業

かつてリルティのカトゥリゲスー族によって、メタルマイン丘陵にあった鉱山から鉄が採掘された。その鉄で、リルティはかじ技術を発展させてすぐれた武具を生産し、力を得るようになる。だが、武力で世界を支配しようとしたために戦争が勃発。戦乱は長きに渡ったが、鉄資源が枯渇してようやく終結に至った。このとき、リルティの将軍ギウスは、人々を魔物から守ることを誓い、安全に通行できる街道の整備に着手。そのおかげで町や村の交流が盛んとなり、もともと商売上手のリルティがいまも世界の商業をつかさどっている。

特徴

小さな身体からあふれる闘志と誇り

まるで子どものような外見に似つかわしくない血の気の多さで、怒りっぽく、けんかっぱやい。一方で、伝統や格式を重んじる面も持ち合わせている。かつては大陸の覇者として世界を発展させてきたが、その過去を誇りに思うあまり、自分たちがほかの種族よりもすぐれているという主張をいまだ持ちつづける人も少なくない。ただし、他種族に対して排他的かというとそうでもなく、単に力を誇示して優越感にひたりたいだけだという印象だ。元来は、人づき合いのいい、さっぱりした気性なので、信頼も集めやすく商売などに長けている。

FASHION CHECK!

鉄製の装飾品が特徴的なリルティの服装。女性は、4種族中で一番おしゃれだと言われ、とくにヘアスタイルにはこだわりがある。

考察1 世話を焼きたがる人々

検証 リルティには、おせっかいなほどの世話好きが多い。旅人の不用心を心配してくれるアルフィタリア城のキャラバンのソール＝ラクトや、王女にも部下にも口を出さずにいられない城下町の侍従長クノックフィエルナ、ライバルかじ屋のことまで心配するマール峠のカリン＝デニムなど、他人のことが気になって仕方がないようだ。

考察2 ギャンブル好きの民なのか

検証 血の気の多い性格が即ギャンブル好きにつながるとは思えないが、リルティにはファム大農場の牛レースファンが多い。買い出しに出かけるアルフィタリア城のワック＝ヨーンは、本来の目的よりも牛レースが楽しみだと明言している。また、カール＝メッサも「アレはやみつきになるぜ！」とレースを評しているのだ。

考察3 富国強兵の名残か？

検証 マール峠の3兄弟のインパクトが強いせいか、リルティには子だくさんの印象がある。ファム大農場にもクラヴァットの兄弟姉妹がいるが、働き手が必要な農場やティパの村以外で、兄弟姉妹が登場するのはリルティの家族だけ。リルティの子だくさんは、軍の「産めよ増やせよ」の富国強兵思想があった名残なのかも？

マール峠のキャラバンの服は鉄と布とのバランスが絶妙。

設定画

←開発中のデザインラフ。髪型のバリエーションが実際より豊富。

Notes：当初のリルティは、あまりにも獣っぽいデザインでした。これではサブキャラ的で、ほかの3種族ともバランスがとれないということで、さんざん試行錯誤したすえ、現在のデザインに落ち着きました。 by 板鼻利幸

ユーク

Yuke

研究者として日々を静かに送る「智」の民。リルティの武力支配に対して、魔法の力で抵抗した過去を持つ。異様とも思える外見は、魔力を最大限に活かすための仮の姿だと言われている。

Designer's Comment

何を考えているかわからない不思議さ

ふだんはのんびりと物静かだけれど、いざと言うときにはかっこよく立ちまわるような不思議キャラとして考えました。仮の姿ということで、顔は見せない方向で、服装もあまり実用性を考えていません。よく見てもらえるとわかりますが、女性の胸の突起は中身がなくてカラだし、背中の羽も男性のお尻のシッポのようなものもすべて飾りです。彼らは全身が仮の姿、すなわち飾りのようなものなのです。一番苦労したのは、鉄仮面のバリエーション。なかなかアイデアが出ず、戦艦や航空機の資料なども参考にしました。（デザイン担当：板鼻利幸）

種族解析

ユーク

【シンボルマークの意匠】
錬金術のパワーを最大限に引き出す魔法陣をかたどったもの。滅亡する前のレベナ・テ・ラで、ユークが錬金術師をおもな職業のひとつとしていたことに由来。

歴史

魔力でリルティに対抗、戦後は水路整備を

研究熱心なユークは、太古の昔から錬金術や食品の加工などに携わっていた。大クリスタルの消滅後は、シェラに村を形成して静かに暮らしていたが、リルティが武力でほかの種族をも制圧しようとしたため、魔力をもって立ち上がる。これが、のちにつづく世界の戦乱の発端となった。200年に渡る戦争終了後、ユークの賢者ホーミヒエレは、本来の自然との対話の道にもどることを宣言し、水路整備を開始。ファム大農場の肥沃な大地を生むことになるこの大事業を成しとげたユークたちは、ふたたび静かな生活にもどり、いまも日々研究に努めている。

特徴

マイペースをくずさない学術肌

ユークの頭は仮面に覆われているので、表情をうかがうことができない。何を考えているか、どこまで本気なのか、つかみにくい種族だ。しかし、リルティの武力支配に対してまっ先に抵抗したということを考えると、自分の領域が侵されるのを極端に嫌う傾向があると思われる。戦後も、ほかの種族との交流を受け入れてはいるが、積極的に進めている気配もない。シェラの里の入口では旅人を検問するなど、自分たちの社会に閉じこもりたがる種族だと言えるだろう。ただし、個人個人は学術肌といえどもユニークな人材が多く、興味は尽きない。

FASHION CHECK!

頭を覆う仮面の形が、個人個人を特徴づける最大のポイント。服装は地味ではあるが、懐古趣味的な格調高さもうかがえる。

若い女性の服はパステル調で腰の飾りも華やか。年をとると、深みがかった色に。

丸みを帯びた子どもの仮面。背中には羽の前段階のようなものが。

標準的な青年の格好。基本的にユークの服はベルト使いが楽しい。

考察1 ザマス奥様の階級意識の根底

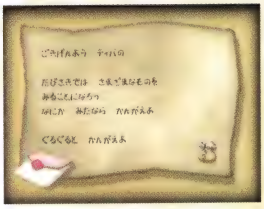
検証 アルフィタリア城で井戸端会議をしているユークの奥様マトヴェーイの言葉の端々に感じられるのは、ダンナがエリートだと自慢する階級意識。そういえば、シェラの里では魔術師のランク付けがされているようだ。年配の上級魔術師ともなると、かなり上等な格好もしている。やはりユーク自体が階級意識の高い種族なのか？

考察2 住居はカモフラージュ!?

検証 シェラの里にある住居らしきものはお店とかし屋の2軒だけで、あとは公共の建物。学び舎や大聖堂を住居兼用としている様子もない。では、みんなどこに住んでいるのか？ そもそも、ユークには衣食住の概念があるのかすらも謎。生活しているように見せかけることが、他種族に対するカモフラージュだとのウワサがある。

考察3 「ぐるぐるとかんがえよ」とは?

検証 アミダッティから手紙を受け取った人は覚えがある言葉だと思うが、どういう意味だろうか？ ぐるぐるとは、ユークにとって、魂であり五感を表す形となる“円”のことだと思われる。真上から見ると、シェラの里も円と円とのつながりで形成され、里の大聖堂も円形。魂や五感で考えろ、ということか（考えすぎ？）。



赤の格子柄がきわだつキャラバンの服。異様な姿をさらに強調。

設定画

←開発中のデザインラフ。ゲーム内のユークより人間っぽい。

Notes：いざと言うときに頼りになる感じを出すために、オープニングシーンでユークに大荷物を背負わせたところ、魔法系キャラなのにかわいそう！とスタッフから大不評を受けました……が、押し通しました。 by 板鼻利幸

セルキー

Selkie

己を第一と考えることを美徳とする「我」の民。毛皮をまとい盗品で着飾っている。野生動物のような敏捷性としなやかさを持ち、それらを活かして盗賊になる者も多い。

Designer's Comment

狼に育てられたようなワイルドなイメージ

つねに身軽でいられるように彼らの服装にいっさい金属は使っていません。身につける金属は盗品のみという設定でデザインしています。ものぐさなので手のこんだ服装ではなく、比較的着脱がラクな格好です。たとえば、男性の腹巻は涼しげで、らくちんそうな感じで気に入っています。セルキーとは、アザラシの毛皮をまとう妖精の名前でもあるとのことから、ファー(毛皮)を随所につけました。また、肌の露出が多く線が細くなりがちなので、肩と胸にボリュームをつけ、肩が細くて重心の低いクラヴァットと差別化しました。(デザイン担当:板鼻利幸)

種族解析

セルキー

【シンボルマークの意匠】
セルキーの連帯を示す彫物(タトゥー)をかたどったもの。はるか昔、種族の掟にそむいた者は罰としてこのタトゥーを消されたと言われている。

歴史

規律を嫌い、新天地を求めて放浪の旅を

遠い昔、セルキーは手先の器用な職人として活躍していた。しかし、大クリスタルの消滅後は、なかなか住むべき村が見つからなかった。戦争の時代を越えて平和が訪れてからは、より規律の強まった世界を嫌って放浪生活を開始。ルダの村が作られたのはこのころで、また、新天地を求めて湿原を越えようとする者もいた。だが、セルキーの多くは定住地を見つけられず、人々の財産を盗んで生活するようになったため、ほかの3種族の連合軍に制圧される。その後、一部の者は他種族と暮らすようになり、一部の者は窃盗をつづけている。

特徴

風のように、自由に、しなやかに

気ままに暮らすセルキーだが、かつて迫害されたという悲しい過去も持っている。自由を求めるあまりにみずからが招いた結果だ。それでも、過去を振り返ることはあまりなく、たくましく生きている印象のほうが強い。自分のことを最優先に考えるのが信条なので、面倒事は人にまかせて自分はオイシイところを取るといった考えだ。とはいえ、一匹オオカミ的な生活を長くつづけてきただけに、ときおり何かにすがりたくなることもあるらしい。ルダの村に見られる彫刻は、彼らが偶像に心の拠りどころを求めた時代の名残である。

FASHION CHECK!

肌の露出の多さが最大の特徴だが、ファー使いが服装のアクセント。男性の腹巻、女性のパレオ(腰巻)と、巻きモノ多し。

チューブトップが胸を強調、透ける素材のパレオもセクシー。

若いほど(!?)露出度が高いらしい。カゼはひかないのだろうか。

頭に巻くバンダナもまた、セルキーらしい小道具のひとつ。

考察1 近ごろクラヴァットに感化され気味

検証 我の民と言われるセルキーのはずなのに、近年はどうもクラヴァット化しているように見受けられる。しましま盗賊団のメ・ガジはバル・ダットを助けて命を落としてしまうし、助けられたバル・ダット自身も情にもろい。ルダの村のド・ハッティも無骨だけれど、人を思いやる心の持ち主だ。彼らとしては納得したくないようだが。

考察2 美形&グラマラスな人々

検証 なんといってもセルキーはみな美形だ。男性も美しく、女性はそれに加えてナイスバディなのだ。若い女性については言うまでもないが、特筆すべきは中年女性。たとえば、ルダの村のミナ・レーは昔キャラバンにいたと話すくらいだから結構いい年のはずなのに、スタイル抜群。ふだんから身体をきたえているにちがいない。

考察3 美しきものは早く散るのか……？

検証 セルキーには老人が少ない。ルダの村のおかしらはセルキーではないらしいし、唯一れっきとしたセルキーの老人メ・ガジも亡くなってしまう。過酷な環境で生きてきた種族だけに短命なのかもしれない。それにしても、美形ぞろいのセルキー男児も、長生きすればいずれみな、メ・ガジのような容姿になってしまうのだろうか？

セルキー族ねた

設定画

←開発中のデザインラフ。露出が少ない男性のマントに違和感。

Notes：女性キャラの「らくんてーる」は、レオタードのようなものを着て腰にパレオを巻いてますが、これはディレクター(青木氏)からの要望。開発中、彼はつねにこのキャラクターでプレイしていました。 by 板鼻利幸

歴史の推移

CHRONICLES' CHRONICLE

2000年前
- 繁栄を極めたレベナ・テ・ラで、4種族が肩を寄せ合い暮らす
- 隕石の衝突により大クリスタルが砕け散る。瘴気があふれ世界人口が100分の1にまで落ちこむ
- カーバンクルの教えにより、クリスタルの破片の周辺に村が形成される
- リルティがアルフィタリアの地に、ユークがシェラの地に、クラヴァットがティダの地にそれぞれ村を形成。同時にキャラバンが編成され、ミルラのしずくを集めるようになる

1900年前
- 世界中に魔物があふれ出す

1300年前
- リルティのカトゥリゲス一族が鉄器を用いて世界支配に乗り出す
- クラヴァット、ユーク、セルキーは世界各地に散らばる
- リルティがマール峠に、クラヴァットがジェゴンに村を形成
- アルフィタリアが飛躍的な発展をとげる

1000年前
- ユークの民が魔力を使いリルティに対抗。広範囲で戦争が起こる

800年前
- 鉄鉱石や魔石が底をつき、ユーク、リルティ両者とも疲弊しはじめる
- クラヴァットの族長アルトゥスの仲裁で戦争は終了
- ユークの賢者ホーミヒエレは、ユーク本来の自然との対話の道にもどることを宣言し、リルティの将軍ギゥスは、人々を魔物から守ることを誓う
- ジェゴンに川が流れるようになり、ファム大農場が作られる

700年前
- セルキーの民が、規律にあふれた世界に嫌気がさし、新天地を目指して放浪しはじめる
- クラヴァットによりティパの地に、セルキーによりルダの地に村が成立

600年前
- セルキーたちの新天地探しが頓挫。彼らはこのころから人々の財産を盗むようになる

400年前
- クラヴァット、リルティ、ユーク連合軍がセルキーを制圧
- セルキーの一部の者は、ルダの村を抜け出して、ほかの種族と一緒に暮らすようになる。一部の者は、窃盗をつづける

CHAPTER 2

街ナビ・人ナビ

LET'S walk around

街ナビ!

ティパの村

大陸のはずれにある平穏の地

ティパ半島の南に位置する辺境の村。700年ほど前に作られた比較的新しい集落だ。もともとはクラヴァットが住みはじめたのだが、彼らの温和さを慕って各種族が集まるようになった。クラヴァットの性格を反映したかのような温暖な気候が農業や漁業などを根づかせ、そのおかげで土壌は栄養素が多く、すずなりチェリーなどの特産物をはぐくんでいる。家族だけでなく、村長、近所の人々、川のせせらぎや小鳥のさえずりまでもがみな出迎え、見送ってくれる心の拠りどころ。

特産物

すずなりチェリー

1本に多くの実がなるが、育てるのは非常に難しい。皮がガラスのようで、実同士がぶつかると風鈴に似た涼しげな音があたりに響く。少々酸味があり、疲れたときに食べると頭がすっきりする。ただし、皮をむくのは大変。パイなどにすると美味。

まんまるコーン

粒が非常に大きく、芯や葉も食べられる。とくに芯は、生食だと果物のごとき風味を持つ。焼くと、粒が栗のようにはじけるので調理時には注意が必要。クラヴァットはこれでワナを作って狩りをしたという伝承もあるが、真実かどうか定かではない。

トリビア的観光案内
♪どうでもいいことだけれど～

錬金術師の看板？

錬金術師の家の左側面には「何だろう？」と思える物体が……。これは、しずくのたまったケージを模したガラスの器。ガラスがいつもより輝いているように見えたとき、錬金術の研究が成功すると言われている。

手紙待ってるよ

よく見ると、各家の前にはちゃんとポストが設けられている。住居なんだから当たり前といえばそうだけど、自分の出した手紙がここに届くのかと思うと感慨も深まる。ほかの街でも、手紙を書く人の家にはポストがある場合が多い。

それなりの村長の家

村長の家の2階テラスは、広場に向かって演説ができるようになっている。じつはここからのながめは村随一で、丘の上の高台よりもむしろ景色がいい。さすがに偉い人は、ロケーションのすぐれた土地を押さえている？

我が村のクリスタル自慢

両側が階段状の台座に据えられたクリスタルが、村の中央でおだやかな光と静かな音を放つ。キャラバンがしずくを集めて持ち帰ったさいの水かけ祭りは、クリスタル前広場で行なわれる。

でざいん・こんせぷと
design concept

とにかく、素朴な田舎の村をイメージしました。旅に出ても、いつも思い出したくなるような、のどかさとあったかさを感じられたら……と考えました。

by板鼻利幸（担当デザイナー）

周辺情報

ネクタイ形に突き出た半島

クラヴァットとは、英語でネクタイという意味の言葉。偶然なのか必然なのか、ティパ半島はネクタイのような形をしている。そのネクタイの首の部分にあたる西側にティパの港、中央にリバーベル街道、北東側にゴブリンの壁が位置する。

〔リバーベル街道〕ベル川沿いの旧街道。世界一美しいと言われる川の上流には、虹のかかる滝を望める秘境が……。

〔ティパの港〕かつてはにぎわっていた港だが、いまは波の音が響く静けさを保つ。5年目から船が寄港するようになる。

〔ゴブリンの壁〕ティパの村近郊のクトリーマ山脈にあるゴブリンの巣窟。2年目から入ることができる。

ティパの村

ティパの村の住人はプレイヤーの設定によって変わる。かならずいるのは村長夫婦のみだ。ここでは8つの家業それぞれを選択した場合の実家の事情や、そこで形成される家族の性格などを紹介する。

ローラン

クラヴァット ♂

この村の村長。博識な彼からは毎年の各地のニュースや瘴気ストリームの属性について聞ける。また、キャラバンが旅立つときには村のはずれまで見送り、言葉をかけてくれる(腰痛のため7年目まで)。

マップ上の位置 1

マレード

クラヴァット ♀

村長の妻。彼女と話すと誰しも心がなごむ。夫のローランとは昔のキャラバン仲間だった。いまでは、忘れっぽい村長を助ける存在となっている。

マップ上の位置 2

職業による性格分析

かじ屋

▶必要なのは技術じゃなくて忍耐だ! ~父~

とにかく工房のなかは熱がこもっていて、ガマンができないほど温度が高い。がんこ者の父は、お前は跡取りだから研究しろだの勉強しろだのとうるさく言ってくる。旅先からいろいろなものを送ってこい、との要求も多い。しかし、反抗期の妹には弱いらしく、「話をしてくれない」と悩んでいる。

マップ上の位置 3

さいほう屋

▶チクチクしてると、ついムチューになる ~姉~

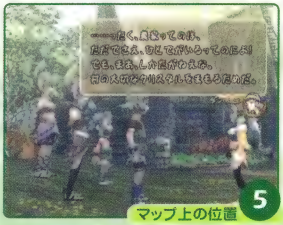
染料や染めた布が外に置かれる実家――この家だけに伝わるさいほう技術の極意があるらしい。さいほう屋だけあって、母や姉は、ボタンがとれていないかどうか心配してくれる(ボタンくらい自分でつけなさい、と言うときも)。兄は、指がごつごつしていて不器用だと自分でも認めるが、のちに一念発起。

マップ上の位置 4

農家

▶来年はきっとたくさんとれるよ ~妹~

子どもがキャラバンの旅に出てしまうと働き手が減って困るのだが、思いやりから口には出さないようにしている(が、つい出てしまう)。毎日同じことのくり返しでタイクツなどとボヤくこともあるけれど、家族みんなでまじめに働く。研究熱心で、ファム大農場の作物のデキは気になる様子。



マップ上の位置 5

※家族構成はさまざまな組み合わせが考えられるが、兄弟姉妹がいると仮定して記している

牛飼い

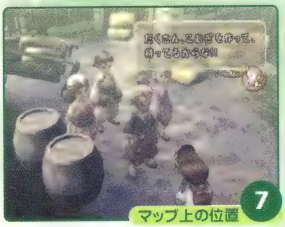
▶おうしさんってかわいい、でもおいしい ～弟～

小さなころから牛の背中に乗って遊ぶなど、牛とのつながりはとても深く、旅に出かけると牛までもが寂しがってくれる。子牛が生まれた話や、牛があばれて母がケガをした話といった、牛がらみの話題も多い。牛大好き家族だが、同時に、牛の肉は食べるとおいしいということを幼い弟妹でも知っている。

こなひき

▶粉をひく音って落ちつくのよね ～姉～

小麦から小麦粉を作るのが仕事。「水車のように世の中もまわる」が持論の父は、この職業を地味だと認識しつつもそれなりに誇りを持っている。研究熱心な母と姉は、ほしがたパンやひようたんパンなど、さまざまな商品を開発。兄は部屋で実験やら何やらやるのが好きで、仕事はそっちのけだ。



漁師

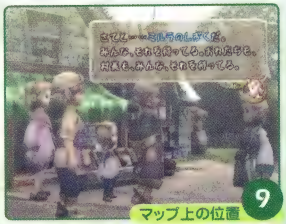
▶漁師は漁師らしく、漁に出るよ ～父～

職業柄、川沿いの家に住む。漁がうまくいかない父からは毎年、漁へのアドバイスを求められる。父には、漁師のクセにエサをつけるのもサカナの顔を見るのも怖いという根本的な弱点があり、一時期、養殖を考えたこともある。家業を継ごうと奮闘中の兄にしても、エサもまだ満足につけられない。

商人

▶1ギルを笑う者は1ギルに泣く ～父～

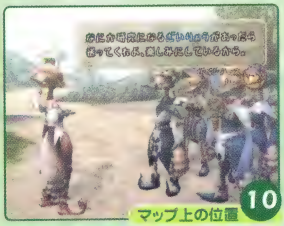
ギルが目まぐるしく行ったりきたりする環境のせいか、兄は店を手伝ってもわけわからなくなるし、姉の場合は浪費グセがついてしまう。ときどきおつりをまちがえる父にいたっては、アーリまんじゅうやゴブりんごなど、ヘンテコな商品を思いつく。母はそんな家族にあきれながらも、家を取り仕切る。



錬金術師

▶何事も目指すところは高くないとイカンのだ ～父～

玄関先にあるツボやタルが、実験づけの生活を物語っている。こまかい実験が多く、ときにヤケになったりボーッとしたりする父の口グセは、「人生とは成功することよりも失敗することのほうがずっと多い」。この家の子どもは、魔石ころがしで遊ぶのがつねで、家に帰ると幼い弟妹からよく誘われる。



LET'S walk around
街ナビ!

マール峠

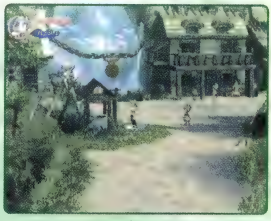
旅の分岐点となる宿場町

大森林の北端にある渓谷に位置する町。旅人にとっては交通の要所となる。北には大陸最大の城下町があるアルフィタリア盆地へとつづく街道が、西にはファム大農場などに渡れるジェゴン川の船着場へつながる道が伸びる。1300年前、リルティは近くの鉱山から採掘した鉱石を製鉄し、武器や防具を生産していたが、その当時に栄えた産業もいまとなっては、古くなった鉄を鍛え直す程度に衰退してしまった。しかし、繁栄していたころの面影は、まだなお町のあちらこちらに残っている。

特産物

ミネ

近郊の鉱山から出ている水。硬度が高いため、とくに労働後のミネラル補給に向いている。少しクセのある味だが、身体には良いと評判。町はすごしやすい気候のわりに、土壌が良くないため植物は育ちにくく、この水が唯一の特産物だ。しかし、せっかくの特産物なのに、町で販売していないのは残念。健康ブームでも起こして第二の産業を開くといいかも。



⬆ミネをくみ出す井戸は、町の中心にも設けられている。

トリビア的観光案内

♪どうでもいいことだけれど～

地に突き刺さる剣

町のあちらこちらに突き刺さる剣には、魔除けの意味がある。リルティは「武」に対する信仰が強い民なので、そのような慣習があるのだ。この光景は、リルティの足跡を示すかのようにマール峠以外のさまざな場所でも目にする。

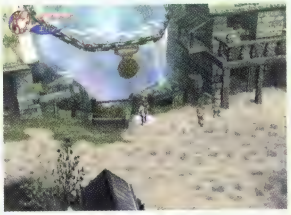
主人のいない住居？

東側の坂のふもとにある民家では、住んでいる人を見かけたことがない。じつはこの家、ときどき町を訪れるアルフィタリア城酒場の店員、カール＝メッサの別宅らしい。壁の左側にぶら下がる丸いものは街灯で、夜になると点灯する。

ぜひ寄ってってクポ

西側の階段を下りると、そこはモーグリ夫妻の家。各地にあるモーグリの巣のなかでも、かなりちゃんとした住居の形をとっているのが目を引く。家の外にはミネをくむつるべが据えつけられており、階段の上にはポストも設置されている。

我が村のクリスタル自慢



峠の町で土地がかぎられているため、クリスタルもせまい場所に収められている。クリスタルにかけられた鎖の飾りは、一時期、峠の独立性を高めようとする動きがあったときに作られたもの。

でざいん・こんせぷと design concept

宿場町風なデザインをまず第一にし、壁面に採掘場の名残を感じさせるようにしました。なお、最盛期にかなりにごっていた谷底の川は、いまはきれいに澄んでいます。 by板鼻利幸（担当デザイナー）

周辺情報

陸路と港を有する中継地

北東には、かつてのリルティの繁栄のもとである鉄を生み出した採掘場跡が、西側には、ジェゴン川の船着場と、巨大キノコが無数に生い茂る森がある。

〔キノコの森〕霧が多く巨大キノコが大量発生する不思議な場所。童話にもしばしば登場するため、子どもにはおなじみ。

〔カトゥリゲス鉱山〕昔、製鉄技術とその武具により圧倒的な力を誇ったリルティ、カトゥリゲス一族の名を冠した鉱山。現在は廃坑となり、誰も足を踏み入れない。

〔ジェゴン川（東岸）〕大陸を東西にわけるジェゴン川の東岸。船着場近くの中洲にはクリスタルも据えられている。3年目から船に乗ることが可能。

LET'S talk with us

人ナビ!

マール峠

かつてこの地を支配していたリルティがいまも住民の中心だ。小さな町ながらもかじ屋がふたつあり、セルキーの行商人夫婦もやってくる。また、カール＝メッサがときどきこの町に出没。

ナット＝デニム

かじ屋　リルティ ♂

町の右手端、坂のふもとで武器専門のかじ屋を営む。先代は名の知れたかじ屋だったらしいが、自分はどうもパッとしないのを気にしている。外では威勢よく勝気な言葉を吐いていても、家のなかでは妻のカリンの尻に敷かれっぱなしという状態だ。

マップ上の位置 1

夫 ↕ 妻

カリン＝デニム

リルティ ♀

ナット・デニムの妻。家計をにぎるいわば大蔵大臣だ。しゃべり好きで、町をウロウロしながら話し相手を探している。ダンナのかせぎについてはいささか不満。世話好きなので、ライバルかじ屋であるにもかかわらず、アルノーさんのことも心配している。

マップ上の位置 RANDOM

ライバル

アルノー

かじ屋　クラヴァット ♂

町の左手にある防具専門のかじ屋。同業者のナット＝デニムに対抗心を燃やすが、自分の腕前に自信が持ちきれず、いつも悩んでいる。悩みすぎて妻にも逃げられた。彼のことをワーカホリックだと娘に吹きこんだ人もいる。悩みをバネに、もう少しかじ屋としての技術を高めてほしいところ。

マップ上の位置 2

父 ↕ 娘

ソフィア

クラヴァット ♀

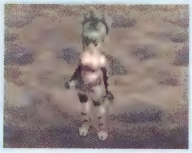
アルノーの娘。置き手紙をして母親が出ていってからというもの、ひととおりの家事をこなす。けなげでしっかりものだが、母親の家出理由についてはよく飲みこめていない。大人から聞いた難しい言葉をわけもわからず使うおませなところがある。

マップ上の位置 3

テ・オドー

セルキー ♀

ジ・メオンの妻。夫とともに行商をしているが、彼女は呼びこみ担当。その気さくなしゃべりかたとセクシーな容姿につられて買い物をする旅人も多いとか。そのわりに売り上げは伸びていないが、気にしない。人生楽しくやんなきゃというのが信条だ。



マップ上の位置 4

夫 ↕ 妻

ジ・メオン

行商人　セルキー ♂

宿屋の向かいに店を出す行商人。妻のテ・オドーとともに、奇数の年にこの村にやってくる。シェラの里でも行商をするはずだったが、それは果たしていない。シェラのあかしがなかったからなのか?

マップ上の位置 5

関連イベント→P.110

セシル

クラヴァット ♂

いい年をして、女の子のチェックに余念がない。若いころはモテモテだったと自讃するが、本当はどうだか。キャラバン時代に想いを寄せた女性はいたようだが……。なぜ、わしはこんなところをウロウロしているのかのう、と、はやりのど忘れ病なのか、年でボケているのか、もはやわからない。

マップ上の位置 RANDOM

ラシエ

クラヴァット ♀

セシルの孫。花が大好きなやさしい娘。自分の家の花だけでなく、クリスタル前の花壇もせっせと世話をする。この町は土壌が悪いので、花の世話も大変らしい。

マップ上の位置 6

孫 ⇔ 祖父

ヒュー＝ミッド

リルティ ♂

宿屋の主人。客から聞いたウワサ話をするのが好き。旅人にとってはいい情報源だ。家業を継いだばかりで、やる気はあるのだがちょっとカラまわり気味。

マップ上の位置 7

夫 ⇔ 妻

レイラ＝ミッド

リルティ ♀

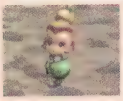
アルフィタリア城出身だが、2年目にヒューのもとに嫁いでくる。しっかり者で、宿屋を陰で支えながら、3人の子を出産。しかも3年ごととは、なかなかの計画出産だ。

マップ上の位置 8

父・母 ⇔ 長男・次男・三男

クラウ＝ミッド

リルティ ♂



3年目に生まれるミッド家の長男。キャラバンになることが目標。

マップ上の位置 RANDOM

スコル＝ミッド

リルティ ♂

6年目に生まれる次男。元気。将来の夢は、やはりキャラバン。

マップ上の位置 RANDOM

ジータ＝ミッド

リルティ ♂

9年目に生まれる三男。幼いながら「きゃらばんになるの！」と言う。

マップ上の位置 RANDOM

カール＝メッサ

リルティ ♂

アルフィタリア城の城門付近にある酒場の店員だが、買出しで出かけることが多く、別宅のあるこの町や、ジェゴン川岸にも姿を現す。渡し守トリスタンの文句ばかり言うのは、彼のことが気になっている証拠。

マップ上の位置 RANDOM

←まるで三つ子のようにも思えるが、よく見ると大きさがちがう。しゃべる言葉も微妙に異なるので楽しんで。なお、9年目以降は100年たっても変わらない家族。

LET'S walk around
街ナビ!
アルフィタリア城

Arfitaria Castle

【 世界中から人の集まる城塞都市 】

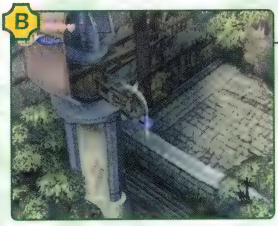
店や住居が建ち並び、さまざまな人が忙しそうに動きまわる町。城下町とあって街中には衛兵の姿が多く、来訪者には開放されていない場所もある。古くから町が形成され、リルティが鉄を用いて世界を支配した1300年前ごろには飛躍的な発展をとげた。世界が戦乱に包まれたその後も、リルティ王族の居城として繁栄をつづけていく。現在はほかの種族も暮らしているが、かつてのリルティの権威をまだ引きずっている人も多少いるようだ。前王は他種族に対して警戒心を強く持っていたが、現在の王は当時の民衆の反感をよそにクラヴァットの妃を迎えた。それほど種族に対する考えかたが過去とは変わってきたのだ。妃はもう亡くなってしまったが、時代とともに、街も、人も、少しずつ変化してきている。

トリビア的観光案内

♪どうでもいいことだけれど～

なるほどリルティサイズ

リルティばかりが集まる酒場とそうでない酒場をくらべてみると、入口の高さが全然ちがう！　もちろん、リルティ酒場はリルティサイズなのだ。壁にかつての栄光の象徴である盾や鎧が飾ってあるのは、リルティ住居の特徴。



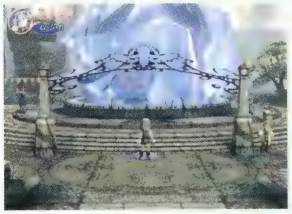
軍事施設の名残

町の西側にある赤いプロペラの風車式クレーンは、前王の時代に物見やぐらを建てようとしたときの名残。他種族に対する軍事施設だったのだが、現王にかわってから建設が中止された。その後も使われないまま放置され、いまに至る。

まぎらわしいザマス！

広場に並ぶ3つのテントは一体何だろう？　行商人でも潜んでいるのではと思いきや、朝市用のテントだそうな。キャラバンは昼間にしかこられないので当然売り子も不在。ここを訪れるたびに店員を捜した人、残念でした。

我が村のクリスタル自慢



世界最大の都市には世界最大のクリスタルがあり、そのクリスタル広場を中心に、放射状に町が形成されている。台座にはアーチもつけられ、広場整備にも費用がかけられている感じ。

でざいん・こんせぷと design concept

活気にあふれ、リルティのバイタリティが感じられるよう、デザインしました。クリスタルも大きくどっしりとさせ、ゆるぎないリルティ国の安定を表現しています。　**by板鼻利幸（担当デザイナー）**

周辺情報

栄華と滅亡が隣り合わせの地域

東のネスデ山地、北のイワン・バイク山脈に囲まれたアルフィタリア盆地は、王族の住まう大陸随一の大都市を抱える。その一方で、いまは廃墟となったティダの村を東にひかえ、南西の森にはギガースロードとラミアの魔物夫婦が住む巨大な館がある。

〔ティダの村〕クリスタルの輝きを失い滅亡した村。かつては美しく平和な村だった。廃墟には、果たされることのなかった住人の希望が看板としてところどころに残り、そのむなしさと悲しみが胸をつく。

〔ジャック・モキートの館〕ぜいたく三昧のジャック・モキートとその妻が暮らす大邸宅。もちろん危険はともなうが、屋敷の内装や調度品は一見の価値あり。

アルフィタリア城

さすがに衛兵の多い町。商業も栄えているが、城門に近い土地はリルティの店が占め、ほかの種族の店は町のはずれのほうにあるのが実情。また、買い出しで町の外に出かける人もいる。

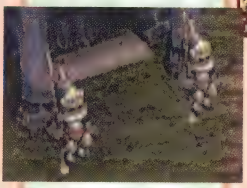
衛兵のみなさん

アダム=アール

リルティ ♂

町の入口の詰め所左側にいる衛兵。昔話が好きで事あるごとに、昔はああだった、こうだった、と話す。旅人に対してはていねいな物腰で「よくぞ参られた!」と応対。じつは話を聞いてほしくて旅人を待ちわびているのかもしれない。

マップ上の位置 1



ダリル=ホープ

リルティ ♂

町の入口の詰め所右側にいる衛兵。毒のあることを言うが、狙いがあっての言葉かどうかは疑問。本人は自覚ないかも。ど忘れ病にかかると、ご飯を食べたかどうかも忘れるほど重症となってしまう。人によって抵抗力にちがいがある?

マップ上の位置 2

ヴァダ=ローグ

リルティ ♂

城門入口の衛兵。必要最小限のことしかしゃべらず、話しかけられるのも嫌う。きまじめで仕事の邪魔になるようなことは避ける。隣りにいるフーゴとは対照的。

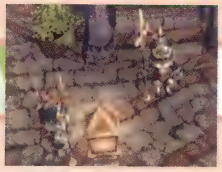
マップ上の位置 5

バート=ブーン

リルティ ♂

町の左手側の特権階級居住区入口の衛兵。衛兵のなかでは最年長だ。ゆえに、人格者で仕事にも忠実。最近の若いもんはいいかげんにやってるのう……となげくが、一緒に仕事をする孫に対してはたいそう甘い。自分の孫の欠点は、なかなか見えないものなのだ。

マップ上の位置 3



祖父 ↕ 孫

ルーク·ブーン

リルティ ♂

町の左手側の特権階級居住区入口の衛兵。バートの孫。若さゆえに使命に燃えており、城を背負っていく覚悟さえも持っているが、いかんせん、ただの衛兵でしかない。いつもいきり立っていて、旅人に対しての口の聞きかたが横柄。それではいけません!

マップ上の位置 4

フーゴ=ヒンツ

リルティ ♂

城門入口の衛兵。あまり仕事には身が入らず、話しかけてくれる人にやけにフレンドリーな口調で答える。ヴァダとは正反対の性格だが、妙にウマが合うらしい。

マップ上の位置 6

イワン=ロルフ

リルティ ♂

町の右手側居住区の入口詰め所にいる衛兵。カッコよさにあこがれて軍に入ったが、給料は安く現実とのギャップに不満を持つ。

マップ上の位置 7

マトヴェーイ

ユーク ♀

ザマス言葉でしゃべる奥様。ダンナは城づとめのエリートでかせぎもいいが、彼女に言わせると“つまらない男”。ダンナの母親とは折り合いが悪い。

マップ上の位置 8

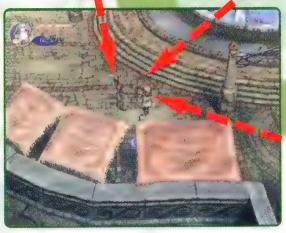
バウル＝ベルド

リルティ ♀

近衛兵のダンナのことを、パッとしないだの、薄月給だのとボヤく。リルティ王族にクラヴァットの血が入ったことをあまりよく思っていない。

マップ上の位置 9

井戸端会議三人組



➡ここではお姫様のウワサなども聞ける。また、説教じみた話が自分のほうに飛んでくることも。

クレーヌ

クラヴァット ♀

宿屋のファラスの妻。ダンナの気の弱さをなげくかと思えば、子どもの好き嫌いの話、そして今日の夜食は何にしようかなどと話がどんどん飛ぶ。

マップ上の位置 10

妻 ↔ 夫

母 ↔ 娘

ファラス

宿屋　クラヴァット ♂

広場入口付近にある宿屋の主人。メチャクチャ気が弱い。代々つづく宿屋だが、最近は客の入りが悪く、元来のやりかたでいいのかと不安でいっぱい。

マップ上の位置 11

父 ↔ 娘

エマ

クラヴァット ♀

ファラスとクレーヌの娘。食べ物の好き嫌いが多く、母親を悩ませる。好奇心旺盛で、大好きなモーグリを見かけたという水路付近にいつもいる。

マップ上の位置 12

ネスト

クラヴァット ♂

町の右手奥にある大衆酒場の若主人。ティパの村出身。城門近くの酒場はリルティしか行かないので、ほかの種族を相手に店をやっていけるという。

マップ上の位置 13

夫 ↔ 妻

ミシュリ

クラヴァット ♀

幼なじみのネストと結婚した、若くておしゃれな美人妻。ネスト同様、ティパの村のキャラバンには、ふるさとへの懐かしさを感じている様子。

マップ上の位置 RANDOM

ワック＝ヨーン

リルティ ♂

将来の夢はのんびりしたところで暮らすこと。3年に1度、ファム大農場へ買い出しに出かけるが、じつは本来の目的よりも牛レースが楽しみ。

マップ上の位置 14

夫 ↔ 妻

リーヤ＝ヨーン

リルティ ♀

ワックの妻で、買い出しには夫婦そろって出かける。都会の華やかな生活が好きで田舎は絶対イヤ。田舎に住みたいワックとは意見が合わない。

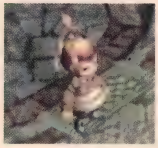
マップ上の位置 RANDOM

関連イベント→P.73

ジョナ＝エズラ

ショップ　リルティ ♀

町の左手側で食料品店を営む女主人。育ちざかりの息子を抱えながら、ひとりで店を切り盛りしている働き者。表面は気丈にふるまっていても、旅に出たまま帰ってこない夫を思って人知れず泣く夜も。幼くして父を失った息子をふびんに思う。



マップ上の位置 15

母 ↔ 息子

関連イベント→P.73

レオン＝エズラ

リルティ ♂

ジョナのひとり息子。殺された父のカタキを討つべく、町のはずれで懸命に槍の練習をしている。仇討ちの相手を黒騎士だと思いこんでいるが……。母のことを自分なりに気づかい、母のためにも父のぶんまで強くなろうとがんばっている。

マップ上の位置 16

リック＝ハンフ

リルティ ♂

城門近くの酒場の店主。リルティ至上主義者でエラソーにしゃべる。自分もよく働くが、人使いも荒い様子。店が忙しいあまりに子どものことをかまってやれないのを多少は気にしている。

マップ上の位置 17

父 ↕ 娘

ミーユ＝ハンフ

リルティ ♀

リックの娘。店の仕事が忙しい両親にかわって弟の面倒を見るしっかり者。しかし、彼女もまだ幼いので親が恋しい。理屈ではわかっていても、もう少し甘えていたいのだ。

マップ上の位置 18

息子

ドムト＝ハンフ

リルティ ♂

リックの息子。幼いので親の事情なんてわかりゃしない。もっと父ちゃんと遊びたいよ〜と全身で訴える。この年ごろの男の子は言い出したら聞かないので、姉も大変。

マップ上の位置 19

ハイン＝ダール

かじ屋　リルティ ♂

城門前のかじ屋の主人。職人かたぎで愛想の悪い堅物だが、腕はいい。女にはかじ屋はつとまらないと思いこんでいる。

マップ上の位置 20

父 ↕ 娘

ティル＝ダール

リルティ ♀

ハインの娘。毎日、工房の熱と戦う父を誇りに思っている。父には反対されるが、女性初のかじ屋になりたいとの夢を持つ。

マップ上の位置 RANDOM

ソーイ＝ラクト

リルティ ♂

広場の右手側に住み、自分の息子の自慢話ばかりしている。その息子はアルフィタリア城キャラバンのリーダー、ソール＝ラクト。ソーイ自身も昔はキャラバンにいたが、任務よりも家族を大切にするタイプで、息子が生まれたのを機に引退した。

マップ上の位置 21

ニムジムル

ユーク ♂

シェラの里の長老の使いでここにきているが、どんな任務なのかは不明。リルティ至上主義者から冷たい目で見られると言う。

マップ上の位置 RANDOM

ギ・ルベ

行商人　セルキー ♂

偶数の年にやってくる行商人。ファム大農場とのあいだを行き来する。雑踏のなかも、静かな場所も落ち着かないらしい。

マップ上の位置 22

チャンタール

ユーク ♂

謙虚な歴史研究家。ユークでありながらリルティの視点に立って歴史を見直そうとしている。歴史は奥深い。彼の話も奥深い。

マップ上の位置 23

マッカイ

クラヴァット ♂

2年に1度、ファム大農場へ買い出しに行く。目当てはとくに小麦だ。ウンチク好きで、頼みもしないのにいろいろと語ってくれる。

マップ上の位置 RANDOM

クノック フィエルナ

リルティ ♂

本来は王や姫に仕える侍従長。だが、衛兵の長でもあり、毎日せかせかと歩きまわっては、あてにできない部下の仕事ぶりをなげいている。そんな彼のことを煙たがる衛兵もいるくらいだ。単に心配性で世話焼きタイプなだけなのだが……。

マップ上の位置 RANDOM

ディアドラ

イヌ

行方不明になった姫を捜し、侍従長とともに城の外へ。もちろん、姫のにおいをかぎわけるための要員としてだが、その責任もまずまず果たしたようだ。イヌのクセになかなか立派な格好をしている（侍従長とまちがえて話しかけてしまう人、いませんか？）

マップ上の位置 —

関連イベント→P.107

フィオナ王女

クラヴァット？ ♀

リルティ王、ハーデンベルグと、絶世の美女と言われたクラヴァットの妃のあいだに生まれた王女。ハーフのはずだが100%母親似で、強いて言えば、髪形と小手にわずかにリルティの象徴が残る程度。母親が亡くなった寂しさをずっと抱えたまま暮らしてきた彼女はある日、城を抜け出して外の世界へ旅立つ。城にもどってきたときの美しく高貴なドレス姿にも注目！

マップ上の位置 —

LET'S walk around
街ナビ!

シェラの里

湖のほとりにある智の民の隠れ里

針葉樹の大森林のなか、湖上にたたずむユークたちの都。高地にあるために年中ひんやりとした空気に包まれている。その研ぎすまされた冷気と静けさが頭脳を冴え渡らせ、幻想的な風景が創造力をかき立てるのかもしれない。かつて、リルティがほかの町々を襲ってクリスタルケージを独占していた時代においても、ここだけは里の入口に魔法の橋がかかっていたおかげでケージを奪われることはなかったという。いまでは他種族でも里に入れるが、そのためには村長の許可を得る必要がある。

特産物

にじいろぶどう

美しい虹色のぶどう。もともとはふつうのぶどうに"ふしぎなえきたい"をかけたことで生まれた品種。味は好みがわかれるが、慣れるとクセになると言う人も。見る角度で色が変化するので、置物として飾ることもできる。

ふしぎなえきたい

さまざまな動植物のエキスをベースに、魔石のかけら、ミルラのしずく、さらにごく微量の瘴気を調合し、古来から伝わる独自の呪文によって完成した飲み物。精神力と生命力を高める秘薬だが、味もにおいもキツい。

トリビア的観光案内

♪どうでもいいことだけれど〜

屋根の上の望遠鏡

左上の学び舎の屋根と、右下のアクセサリを作るかじ屋の屋根には、望遠鏡が備えてある。ユークは天体観測好きなのかとも思えるが、そうではないらしい。学び舎のものは学生用で、かじ屋のものはデ・ナムが取りつけたと言われる。

魔法だったとは……

学び舎前で属性学習に使われている、とても不思議な天球儀。じつはこれ、大量のふしぎなえきたいを媒介とし、ディスプレイ魔法によって具現化されたもので、ここ以外では見られない珍しいシロモノ。属性学習以外にも使えるらしい。

種族意識が強いのか？

大聖堂につづく道には、ユークの紋章が入った柱が立っている。彫刻の施されたかなり立派なもので、リルティやセルキーが街に飾る紋章旗のような簡易なものとはちがう。ちなみに、里の入口の右側にある岩にも紋章が入っている。

我が村のクリスタル自慢

三日月型で淡い緑の光を放つ。世界に散らばるクリスタルは、もともとひとつの大クリスタルなので、すべて同じ色だが、この村だと色がちがって見えるのは地域独特の冷たい大気のせい。

でざいん・こんせぷと design concept

ユークの村なので、ヘンに生活感を表に出さないようにしました。夢で見た町というか、あやしいけれど美しく、いつかもう一度行きたい場所のような雰囲気が出せればと。**by板鼻利幸（担当デザイナー）**

周辺情報

豊富な水資源をたくわえる北方の地

北側にはイワン・バイク山脈、西側にはデスポア大森林がひかえる水源、シェラ湖。そのほとりに集落を形成したユークは、戦乱が終わって世界が平和に進みはじめたころ、水路整備に乗り出す。整備の一環として造られたのがヴェオ・ル水門で、同時に、シェラ湖からくみ上げた水をジェゴン川へ注ぎ、ファム大農場へと運ぶ水路が築かれた。この水流が今日、世界の人々に安定した食糧の供給をもたらしている。

〔ヴェオ・ル水門〕複数の貯水池で構成された水門。大きな黄色い花を咲かせるポンプフラワーが美しい。ポンプフラワーは水門内に水をくみ上げる魔法植物で、水路システムのカナメでもある。

LET'S talk with us

人ナビ!

シェラの里

住民のほとんどはユークで占められるが、知識を求めてやってくるほかの種族もいる。日々研究に励む村人が多く、里の左上にはそれらの研究を広く伝える学び舎もある。

ジェラーム

ユーク ♂

村長のクセにいつも村の入口にいて、旅人がシェラのあかしを持っているかどうかをチェックしている。じつは水門にあかしをバラまいたのは、この人。「まいたあかしを光モノ好きな魔物が拾う→村に入るのに必要なあかしほしさにキャラバンが勝手に魔物掃除をする→魔物がいなくなって水門のメンテナンスがラクになる」と考えたのだ。

マップ上の位置 1

祖父 ⇔ 孫

クレアース

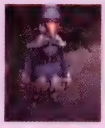
ユーク ♂

ジェラームの孫。祖父を「じいちゃん」と呼んで慕い、また尊敬している。そろそろ学校に入る年ごろ。

マップ上の位置 2

マームラート

ショップ　ユーク ♂



夫婦でお店を経営。とても温和で、旅人を温かく迎えてくれる。店裏にモーグリが住んでいることをはたして知っているのだろうか。

マップ上の位置 3

夫 ⇔ 妻

イエイライア

ショップ　ユーク ♀

マームラートの妻。いつも愛想よく食料品を売る。夫とはとても仲がいい。夫婦ともに、この村の標準的な住人と言われている。

マップ上の位置 4

マクシーム

ユーク ♂

上級魔術師。堅物だが、そんな自分を反省している点も。デ・ナムの研究を表向きいぶかしんでいるものの、本当はとても興味がある。

マップ上の位置 5

師匠 ⇔ 弟子

マトヴェイ

ユーク ♂

いろいろなことを話してくれるが、何を言いたいのか要点がイマイチつかめない。そんな彼もデ・ナムやアミダッティにはなついていた様子だ。じいちゃん大好きっ子のクレアースとはライバル。

マップ上の位置 7

メフォージ

ユーク ♂

マクシームの弟子。魔法を学んで数十年のおじさんだが、一生学生で終わりそうな予感。口ベタで人とうまく話せないことを気にしている。

マップ上の位置 6

エレオノール

ユーク ♀

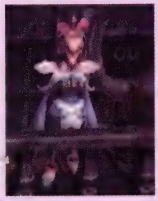
リュクレール先生の学校を主席で卒業した天才女史。探究心の強い勉強家で、研究の内容も説明してくれる。でも若い娘らしくちゃんと恋人もいる。彼氏はシェラの里のキャラバンのリーダー、アミダッティ。

マップ上の位置 8

↔ かってのライバル

レオナール

ユーク ♀



感傷にひたり、浪漫哲学的なことを延々くり返すユーク美女。学生時代はエレオノールに負けっぱなしだった。現在でもリュクレール先生の弟子で、子どもたちの授業が終わると先生との修行に入る。

マップ上の位置 9

師匠 ↕ 弟子

グインプ

クラヴァット ♂

農耕だけのクラヴァットの時代は俺が終わらせる！なんて息巻いているが、どうもナリエ＝ダーツの影響を受けているらしい。

マップ上の位置 11

リュクレール

ユーク ♂

属性研究の世界的権威。過去には、伝道師ハーディも彼のもとを訪れている。授業中の言葉づかいは固いが、根は親しみやすい。

マップ上の位置 10

➡授業は基本的に青空教室。ジェゴン川が干上がっているときにはポンプフラワーに関する特別講義を実施。

学べ！若者たち！

ナリエ＝ダーツ

リルティ ♂

祖父が厳格な保守派だったらしく、リルティ至上主義が身体にしみこんでいる。魔法さえ覚えればリルティは無敵なのだそうだ。

マップ上の位置 13

ラケタ

クラヴァット ♂

グインプに連れられて魔法を学びにやってきた。本当は土いじりのほうがずっと好きなのだが、気が弱く言い出せない。

マップ上の位置 12

リョコ＝トック

リルティ ♀

自分も含めて、リルティは武道だけでなく学芸にもすぐれていると主張したいらしい。結構勝気な女の子。

マップ上の位置 14

デ・ナム

セルキー ♂

湿原を越えそこねて引き返してきた者たちを先祖に持つセルキー。スピラーンのもとに師事してきたが、瘴気のなかで生きる方法を模索し、さらに研究を深めようと旅に出てしまう。旅先からは、自分の身体で実践した研究の経過を知らせる手紙を送ってくるが……。

マップ上の位置 15

師匠 ↔ 弟子

スピラーン

かじ屋 ユーク ♂

いつでも作業中の無口な職人。無口になったのには何か理由があるらしいが、本人は絶対にそれを教えてくれない。

マップ上の位置 16

LET'S walk around

街ナビ! ファム大農場

大地の恵み受け満ち足りた村

広々とした土地には、小麦畑や果樹園、牧場などが作られ、その生産物はいまや世界各地へと送り出されている。かつてはただの平原だった場所が、勤勉なクラヴァットによって地道に耕され、ユークが作った水路とリルティの整備した街道を活用して、豊かな農耕地帯へと変貌をとげた。土の匂いと、風車のまわる音、水路に映る太陽のきらめきが、のんびりした時間を生み、心を満ち足りた気分にさせてくれる。同時にそこには、毎日汗を流して生命の源を作る働き手のエネルギーと誇りがみなぎっている。

特産物 1

しましまリンゴ

あるクラヴァット族の青年が、種族間の争いがなくなるようにと願いをこめ、当時この地に生えていた金色と赤色の2種のリンゴを掛け合わせて作ったとされる。金色の部分は果汁が多く、赤色の部分は甘味が強い。1個でふたつの味が楽しめる。

ほしがたにんじん

はるか昔、地表に落ちた流星のかけらから生まれたという伝説を持つ野菜。頭のなかで願いごとを3回唱えるうちに1本食べきれば、その願いはかなうと言われている。味は生のままでも甘く、切り口が星型でかわいいので、とくに女の子に人気。

トリビア的観光案内
♪どうでもいいことだけれど〜

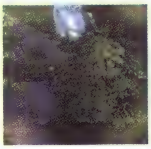
帆を張る風車

この大農場の特徴的な風景とも言える、つくしんぼうの形をした風車。よ〜く見ると、風車の羽根には三角形の帆が張られている。これはセレパティオン洞窟から吹く強風への対策。まわりすぎて風車が壊れないように回転を抑えるためのもの。

悲しい瞳で見ないでね

牛レースを見るのもいいけど、レースをやっていないときに牧草地に入って牛とたわむれると、ちょっと心がなごむ。ただ、この牛たちも売られたり肉にされるのかと思うと、急に切なくなってくる。牛の瞳もなんだか悲しげだ。

我が村のクリスタル自慢



村のあちこちにあるクリスタルは、こまかい破片が散らばったもの。そのおかげで広大な敷地が瘴気から守られている。

でざいん・こんせぷと
design concept

のんびりしたペースで生きる平和な人々の村というコンセプト。クリスタルも村に自然になじむような感じです。

by板鼻利幸（担当デザイナー）

特産物 2

ひょうたんいも

中身もおいしく、ゆでるだけでも味わい深いが、どちらかと言うと皮のほうが有名ないも。長時間干しておくと、丈夫で軽く、動物の革のような質感となるので、タンバリン系の楽器や袋に利用されることが多い。昔はこれで服が作られたこともあるとか。

ミルク

もともとは、この地の酪農家がまんまるコーンを牛の飼料に使って作り出したミルク。栄養豊かで風味もまろやか。その後、ティバの村にも生産法は伝わったが、ミルク好きのあいだでは舌ざわりはファム大農場産のほうが上だともっぱらの評判だ。

周辺情報

旅人を西へいざなう玄関口

ジェゴン川を西に渡ると広がる大平原。ここには、平和そのもののファム大農場のほかは、北西に悪魔の巣窟、南に伝説の洞窟と危険な場所が目白押し。そして平原を突っ切る街道は、さらに西へと向かう旅にキャラバンを導いてくれる。

〔ジェゴン川（西岸）〕大陸西エリアの玄関口。モーグリも巣を作っている。

〔セレパティオン洞窟〕風が生まれるという伝説を持つ洞窟。人に知られていなかった地を、クラヴァットが発見し、しずくを取るための整備をした。

〔デーモンズ・コート〕たいまつの灯に浮かび上がる、文字どおりの悪魔の巣窟。

LET'S talk with us

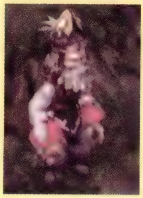
人ナビ!

ファム大農場

農場の働き手となっているクラヴァットを中心として住民が構成される。下記の人々のほかにも、アルフィタリア城にいた行商人や買出し客が、ときどきこちらにもやってくる。

ブレディ

クラヴァット ♂



ファム大農場の長。旅人に言葉をかけてくれるが、理屈っぽく何かしらひとこと多い。また、各種族の性格を知りつくしており、交際術にもたけている。いつかそれを伝授してくれるときがくるかも。

マップ上の位置 1

マーティ

クラヴァット ♂

若いころはキャラバンで世界をまわった。かつて行ったアルフィタリア城へ、思い切って一度だけの旅に出る。

マップ上の位置 2

夫 ↕ 妻

メアリー

クラヴァット ♀

マーティの妻。彼とは昔のキャラバン仲間。夫婦をアルフィタリア城で見られるのは5年目のみ。貴重!

マップ上の位置 3

ブラウン

クラヴァット ♂

入口付近にある風車小屋の主人。いつも空ばかりながめて、とめどもない考えごとをしている。大丈夫か?

マップ上の位置 4

夫 ↔ 妻

ニーナ

ショップ クラヴァット ♀

ブラウンの妻。風車小屋の下でこの農場特産の食料品を売っている。村へきた旅人の案内役でもある。

マップ上の位置 5

➡村の北西で金色に輝く小麦畑。小麦のほかに野菜も生産しており、その年で収穫の多かったものを旅人に送ってくれることもある。

ショーン

クラヴァット ♂

一番上の長男。この仕事に誇りを持っている。たくさん食べてぐっすり眠るのが最高の幸せだ。

マップ上の位置 6

働き者三兄妹

エミリア

クラヴァット ♀

真ん中の長女。代々受け継がれる畑に愛情を注ぎ、すくすく育つ作物を自分の子どものように感じている。

マップ上の位置 7

シンディ

クラヴァット ♀

末っ子の次女。街へのあこがれも少しあるけれど、やっぱり農場の仕事が好き。だから力仕事もがんばる!

マップ上の位置 8

ジェール

クラヴァット ♂

リンゴ園の主人。最近出没するようになったリンゴ泥棒をつかまえるために常時見まわっているが、こわがりなので腰が引けている。また、気弱で人前にあまり出ない。

マップ上の位置 9

夫 ↔ 妻

ポーラ

クラヴァット ♀

ジェールの妻。こわがりな夫にくらべて、肝っ玉が太い。家族の生活がかかっている作物を盗むヤツなんて、見つけたらただじゃすまさない!と、怒り心頭だ。

マップ上の位置 10

父 / 母

長男 / 次男 / 長女

エディ

クラヴァット ♂

ジェール家の長男。弟妹思い。まだ小さいながらも、将来リンゴ園を継ぐことに不安を感じている。

マップ上の位置 11

スティ

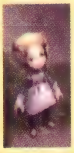
クラヴァット ♂

次男。兄や妹同様、リンゴ泥棒をつかまえるために無邪気に村じゅうを走りまわっている。

マップ上の位置 12

ナディ

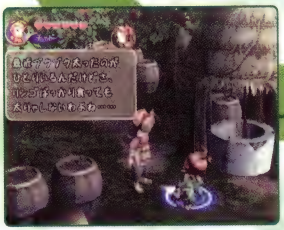
クラヴァット ♀



長女。無邪気に走りまわっているが、とってもおませなところも。恋することにあこがれている。

マップ上の位置 13

りんご園つながり



➡村の南西にあるリンゴ園。最近ぶくぶく太った人がいるという話だが、リンゴ泥棒と関係あるのだろうか?

あやしい

ゲーラ＝ボイス

リルティ ♂

アルフィタリア城から派遣された衛兵。城では上司に小言ばかり言われていた彼にとって農場は天国。ここにきてからすっかり太った。

マップ上の位置 14

モーリス

クラヴァット ♂

牛が好きでたまらない牧場主。牛を売らないと生活できないのはわかっているが、どうにも割りきれない。牛レースを開催し、胴元として資金を増やそうとしているが……。

マップ上の位置 15

夫 ↔ 妻

ミレーユ

クラヴァット ♀

モーリスの妻。牛ばかりをかまっている夫にちょっとあきれている。旅人に話を持ちかけ、夫の知らないうちにバンバン牛を売りさばく。牛レースではゴール審判担当。

マップ上の位置 16

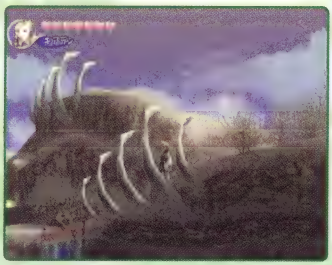
LET'S walk around
街ナビ!

ルダの村

海風が吹きすさぶ港の村

大きな砂漠地帯のある孤島。そのガケの裂け目に村はひっそりと存在する。自由を重んじるセルキーたちが気ままに暮らす集落だ。700年ほど前、新天地を目指して放浪しはじめたセルキーの民が開いたもので、村としては歴史の浅いほうだと言えるだろう。かつては、世界を荒らしまくった盗賊たちの隠れ家だったが、いまではほかの村との交易もある程度行なわれている。船着場を持つ唯一の村で、それだけに海との関わりも深い。絶え間なく吹く海風に、村人たちのたくましさと哀愁を感じる。

←立ち止まると海風の強さを実感できる。砂漠に囲まれ、湿度は低いが、ときにはスコールが起こることもあるという。



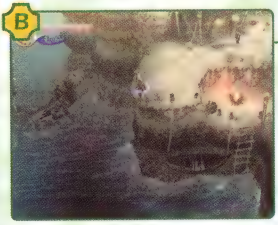
←ライナリー砂漠でも見かけるキノコ型の砂岩と巨大な肋骨。なぜあるのかは謎。この島全体がミステリーゾーンなのだ。

トリビア的観光案内

♪どうでもいいことだけれど～

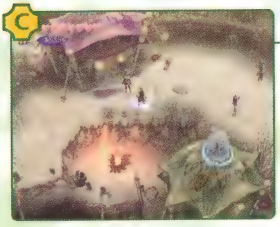
セルキーの芸術作品

村にある天使のような彫刻は、セルキーが信仰対象としていたもの。ひとところに定住しない生活を長くつづけていた彼らも、不安になったときに、守護神を必要とした時代もあったようだ。器用なセルキー独自の創作物である。



海賊船？ それとも……

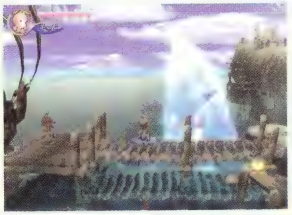
岸壁から見える、沈みかけた船はいったい何なのだろう？　村を襲おうとした船なのか、ただ寄ろうとしただけなのか、いまとなってはわからない。余談だが、船のそばに浮く赤いモヤモヤは海草で、食用にすることもできる。



旅人をいやす炎

左側のくぼ地では、こごえた旅人をいつでも温めてあげられるように、たき火が絶やされることはない。我の民と言われるセルキーらしくない思いやりが垣間見える。たき火を囲んで、旅人と村人との交流も生まれるのだ。

我が村の クリスタル自慢



海を渡ってきた客人を迎えるかのように船着場にたたずむクリスタル。ガケの切れ目にあるために発見が遅れ、村の形成も遅くなった。しかし、セルキーたちはその存在を知っていたようだ。

でざいん・こんせぷと design concept

海の美しさと、砂漠の辺境にしか生きられないセルキーの生活の厳しさ、しかしそれを苦とせず、楽しんで生きる彼らの力強さを感じられるようにデザインしました。 **by板鼻利幸（担当デザイナー）**

周辺情報

海に浮かぶ砂漠地帯と活火山帯

キランダ海に浮かぶライナリー島とキランダ諸島。ルダの村があるライナリー島には伝説の熱砂、ライナリー砂漠が存在する。キランダ諸島に人の住む村はないが、リルティが火山の熱を利用して武器を生産していた過去の経緯から船着場が設けられ、ほかの場所との行き来が可能となっている。

〔キランダ火山〕まだ製鉄設備を持たなかったころのリルティが、ここまで出向いて武器を作っていた。その情熱が、灼熱の奥に住む鉄巨人に姿を変えたと言われている。

〔ライナリー砂漠〕見渡すかぎりの砂漠は圧巻。奇妙な砂岩など珍しい光景が多く、そこに数々の謎が隠されている。

ルダの村

自由奔放に暮らすセルキーの住民たち。およそ村の統率など取れなさそうだが、おかしらがうまくみんなをまとめている。ただし、住民すべてが盗賊の血を継承していることをお忘れなく。

関連イベント→P.110

ル・ティパ

セルキー? ♀

おかしらと呼ばれる村長。ぶっきらぼうな口調ながらも、その人望で村をまとめている。セルキー中のセルキーと言われ、盗品や毛皮を身につけてセルキーらしくふるまっているが、容姿はクラヴァット老女の特徴と合致する。昔つき合っていた男性がいたようだが……。

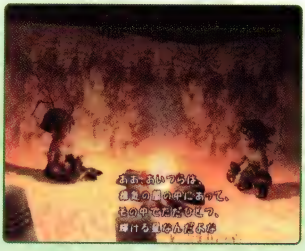
マップ上の位置 1

ド・ハッティ

セルキー ♂

崖から海を見下ろして考えごとにふける若者。少々センチメンタル。彼からはセルキーの悲しい性や歴史の一端を思い起こさせるような話が聞ける。また、たき火にあたりながら旅人の会話の相手をすることもあるようだ。じっくり話を聞くタイプ。

マップ上の位置 2



←アルフィタリア城の王女がここを訪れたときにもド・ハッティが話を聞く。無骨だが親身な彼の姿に王女も心を開くのかも。

ベ・アオ

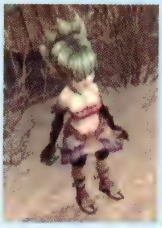
ショップ セルキー ♂

右手の高台入口付近で、村に魔物が入らないよう目を光らせる見張り番。見張りに懸命で忘れそうだが、商人の役目も兼ねている。

マップ上の位置 3

カル・リーネ

ショップ セルキー ♀

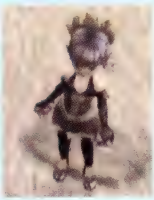


商人のクセにいつもつっけんどんで、トゲトゲしいものの言いかたをする。でも、本当はさみしがり屋だ。もっと素直になればかわいらしさもアップするのに。

マップ上の位置 4

ミナ・レー

セルキー ♀



若かりしころはキャラバンに参加して活躍したようだが、いまはすっかり落ち着いた中年女性。なんだかヒマらしく、思い出にふけることも多い。サポート役に徹することに生きがいを感じている。

マップ上の位置 5

ザム・エール

セルキー ♂

ジャンプする子どもたちをいつもぼんやりとながめている姿は、おだやかそのもの。しかし、盗みのテクニックは村でもピカイチだという。いったいどんな過去を持っているのか、気になるところだ。

マップ上の位置 6

ジン・ティス

セルキー ♂

ジャンプこそがセルキーの命だと信じる少年。そのため、ひたすら練習に励む。じつはラ・ルナにほのかな恋心を抱いている。

マップ上の位置 7

←バネのようにジャンプする子どもたち。さすがセルキーと言わんばかりの身軽さとしなやかさを持つ。

ラ・ルナ

セルキー ♀

活発な少女。ジャンプの腕前はジン・ティスに勝っている。ジン・ティスから好かれるも、彼女としてはゼ・ルマルのほうが好きらしい。

マップ上の位置 8

ゼ・ルマル

セルキー ♂

ジャンプが苦手だと語る少年。あまりセルキーらしくない気弱さがある。しかし、こういった少年もいつかはやがて一人前の男に成長するのだ。

マップ上の位置 9

ダ・フィト

セルキー ♂

とにかく早くおとなになりたい！とそれしか口に出さず、走りまわっている。未来に何の不安も持っていない。一見走っているだけのように思えるが、じつはフォ・テュナと一緒にラケット技のけいこをしている。

マップ上の位置 10

フォ・テュナ

セルキー ♀

おませな女の子で、いつまでたっても子どもっぽいダ・フィトに、ちょっとあきれている。とはいえ、彼女もせいいっぱい背伸びしているだけ。無邪気に走り、未来に不安も疑いもないのはダ・フィトと同様、まだ幼い証拠。

マップ上の位置 11

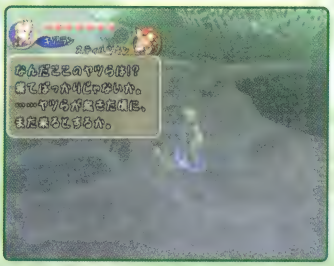
LET'S walk around
街ナビ!

マグ・メル

時を忘れた、眠れるおとぎの村

地表からぽっかり浮いた不思議な場所。もやに包まれたようなその一帯は、完全に時間が止まっている。ここには、四季もなく、また朝も昼も夜もない。幻の生物、カーバンクルの住む伝説の地なのだ。遠い昔、隕石が落下した直後に人々に救いの手を差しのべたのは彼らだった。クリスタルが瘴気から身を守ってくれ、ミルラのしずくがそのクリスタルの力を保つために必要なものだ、ということを伝えた彼らは、やがてまゆを作り出し、そのなかに閉じこもってしまう。まるですべてを遮断するかのように。

←地面を覆うモヤモヤした白い物質は、カーバンクルがまゆを破って出てきたときの破片が散らばったもの。



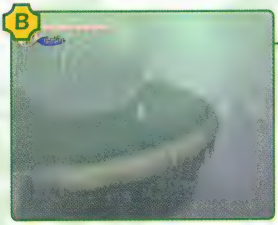
←ここでも会える、スティルツキン。カーバンクルたちとちがってふつうに会話してくれる彼と話すと、ホッとする。

トリビア的観光案内

♪どうでもいいことだけれど～

輝く植物の実体は……

ところどころで見かけるキラキラした透明の植物(？)は結晶の木。カーバンクルの強く抱いた思い出がそのまま結晶となって木の形を作っているものだ。道や広場を覆う透き通った外周も、これらの結晶で作られている。



もしかして人工芝？

人工というわけではないが、足を踏み入れるとざくざくっとした不思議な感触が味わえる芝生。特殊な場所にだけ生える変わった品種なのかもしれない。長いあいだ誰も立ち寄らなかったため、きれいに垂直に伸びている。

高所は恐怖でしょう

空中に浮いた場所なので、通路から、デスポア大森林と、パテマ外輪山につづく山脈を見下ろすことができる。また、その地表をささえる土台はクリスタルケージと似た素材のもので作られているようだ。何か関連があるのだろうか。

カーバンクル

頭にルビーをかざした、緑色の幻の生物。クリスタルと同じ働きをするものを体内に持っているので、瘴気の影響を受けることはない。世俗との縁を切って、ここで暮らしている。

でざいん・こんせぷと
design concept

カーバンクルの閉ざされた心と同じく、空虚で昼夜も定かではないような、外界と隔絶した雰囲気を感じさせるデザインにしました。イメージは象の墓場です。

by板鼻利幸(担当デザイナー)

周辺情報

邪念と濃厚な瘴気が広がる地

ファム大平原をさらに西へ向かうと、コナル・クルハ湿原とレベナ・テ・ラのあるレベナ平野に出る。もうひとつ瘴気ストリームを越えると受難の大穴で、おとぎ話の村マグ・メルがあるほか、一番奥にはヴェレンジェ山がそびえ立つ。

〔コナル・クルハ湿原〕瘴気の沼に覆われた最果ての地。古代セルキーの民がここを訪れたということが歴史に残っている。

〔レベナ・テ・ラ〕大クリスタル消滅以前、4種族が平和に暮らしていた巨大都市。滅亡後は邪悪な怨念が魔物の都を作り上げた。

〔ヴェレンジェ山〕隕石が落下した場所。かつて大クリスタルが存在したことが信じられないほど、濃い瘴気に包まれている。

LET'S talk with us

人ナビ!

キャラバン編

町や村ではそれぞれのキャラバンが編成されている。しずくを求めて旅をするのはみな同じだが、かかえる事情はさまざまだ。

関連イベント→P.91

マール峠のキャラバン

※20代中心のかじ屋職人で構成

けんかっ早いが、気のいい3人組。モラルはあっても社会性が薄く、紳士的なやり取りは苦手。毎日のように魔物を追いかけているのは、村のかじ屋に素材集めを依頼されているから。こうした経験を通じて素材への知識を深めるという村の慣習もある。

ロルフ=ウッド

リルティ ♂

キャラバンのリーダー。血の気が多くすぐカッとなって怒る反面、さっぱりとした気性でもあり、根に持たないタイプ。きっぷの良さは職人の親方といった感じ。

ライン=ドット

リルティ ♂

口論などでイライラするとじかに態度に表れる。職人気質が強く、言葉づかいも荒っぽいが、旅人には気軽に声をかけてくれる。

ルッツ=ロイス

リルティ ♀

素材にくわしく、また、彼女なりの鋭い魔物批評も聞かせてくれる。勝気だけどイモムシは苦手らしい。髪型をいつも気にしている点はやはり女の子。

関連イベント→P.92

アルフィタリア城のキャラバン

※20～40代で構成されるプロ集団

全身を包む鎧と、規則正しく整然と並ぶ姿が印象的。堅い感じは否めないが、話をしてみると案外気さくだ。同じリルティであるマール峠のキャラバンと反りが合わないのは、アルフィタリアの貴族意識がそうさせるのか。

ドニー=ミルス

リルティ ♂

頭が固く、田舎者をバカにする傾向がある。それゆえマール峠のキャラバンとよくもめるのも彼だ。アランとは同期。

ゲンク=ワック

リルティ ♂

最年長で戦闘のキャリアも豊富。しかし、日和見主義なので上には立たない。ソール=ラクトとは古くからの友人。

エント=ダラス

リルティ ♂

隊のなごませ役。舌足らずで頼りなさげだが、じつは機転が利く。ただし、戦い自体はやはり苦手だ。

ソール=ラクト

リルティ ♂

リーダーの彼は、保守的で古臭いタイプだが、面倒見がよく義理人情に厚い。家族を大切にする姿勢は、アルフィタリアに住む父親から継承した。

アラン=ガイル

リルティ ♂

戦いでは先頭に立ち、サブ・リーダー的役割も担当。口ベタなため、ほかの隊員からよくからかわれる。

関連イベント→P.97

シェラの里のキャラバン

※30代中心の中堅魔術師で構成

しずく集めというよりも、みずからを高めるのが目的で旅をつづける。どう見てもくだらないと思えるような行動でも、探究心の高い彼らには確固たる意図があり、そこから導き出す答えはあなどれない。

ベッサムザム

ユーク ♂

理論派。見た目にはわかりづらいが怒りっぽいところがある。ユークには珍しく感情的な性格らしい。

ユーフィーナ

ユーク ♀

キャラバンでもっとも考察能力が高いらしい。アミダッティの言葉を補足し、結論を導き出す。

アミダッティ

ユーク ♂

ユークのなかでもひときわ変人と言われるリーダー。ふるさとにいる彼女にさえも変わり者呼ばわりされているほどだ。世間ズレした時代錯誤なしゃべりかたと、やけに大げさな驚きかたがおちゃめ。

レオミナール

ユーク ♀

知識量が豊富だと一目置かれる存在。彼女の知識によって、キャラバンの探究心の枠が広げられるのだ。

関連イベント→P.101

ファム大農場のキャラバン

※20代中心の青年団の有志で構成

農業をしながら旅をつづける半農半キャラバン。いつも天気や自然についての会話を楽しみ、ときには旅人に農耕のテクニックを教える。見かけは、素朴で平穏そのものだが、資金繰りなどの裏事情が見え隠れすることも。

アンディ

クラヴァット ♂

素直で裏のない性格。人の言葉にそのまま同調するおっとりした物腰が、のんびり感を高めてくれる。

ルーリー

クラヴァット ♀

街道の緑地化運動主任。昼食後の日課として、あちらこちらに植物のタネをまく。

ジェイク

クラヴァット ♂

表向きは温厚だが、裏で目を光らせる隊の黒幕的存在。あまった素材をシューラに売りさばかせるなど、資金調達に余念がない。

シューラ

クラヴァット ♀

リーダー……とされているが、実際は単なる窓口役。気は強く、口論になってもあとに引かない。戦うときでさえ絶対にくずさない笑顔は、かなり怖いかも。

関連イベント→P.103

ルダの村のキャラバン

※適当に選ばれる20歳前後の少人数で構成

ハナ・コール

セルキー ♀

姉御肌で、鼻っぱしらが強い。すぐにテンションが高まり、ダ・イースにつっかかることも数多い。リズム感は抜群で、ときおり街道で踊ってくれる水かけ祭りの舞いは最高！　腰の振りと美しい形のおへそ(美へそ!?)がとくにセクシー。

ダ・イース

セルキー ♂

横柄な態度をとることもあるが、ここぞという場面ではハナに依存してしまう。やる気がなさそうに見えても、キャラバンにはみずから志願した。自分の命が関わる事態を他人まかせにできないというのがその理由らしい。

気ままに旅をつづける彼らには、村の使命を背負っているという責任感はなさそう。そもそも、この村のキャラバン選び自体がかなり適当で、年末になってからようやく誰が行くかを決める程度のお気楽さなのだ。やる気さえ出せば速いのに、だらだらしているのでしずく集めにも時間がかかり気味。

関連イベント→P.85

しましま盗賊団

セルキーふたりとモーグリ1匹で構成。伝説のショートクリスタルを持って旅をしている。盗みのテクニックは一流なのに、どこか間が抜けていて憎めない感じだ。大好物のしましまリンゴをけなすヤツは許さない。

アルテミシオン

モーグリ ♂

けっこう悪知恵も働くけれど、人なつっこい性格と夢見る子どものような言動には誰しも(?)母性をくすぐられる。もともとは手紙の配達員だったようだ。

メ・ガジ

セルキー ♂

年のせいかいつもボーッとしているが、いざというときの身のこなしはさすがにセルキー。バル・ダットの父親に世話になった縁で、彼の後見人的存在として盗賊団に参加している。

バル・ダット

セルキー ♂

一見、女性にまちがえられそうな麗しい顔立ちのリーダー。だが、言葉づかいは荒く、よく見ると筋肉質で男っぽいところも。とはいえ、アガリ性で結構ナイーブなうえ、情にももろい。

そのほかのみなさん

ハーディ

クラヴァット ♂

世のなかのあらゆることを解説しながら、困っている人を助けてまわる伝道師。黒騎士とともに湿原の奥へ出かけたとの情報もあるが、本人はまったく覚えがないと言う。ティパの村の村長が言っていた、かつて村を飛び出した“あやつ”とも関係がありそう……。

関連イベント→P.73

黒騎士

リルティ ♂

さまざまな場所でその名を馳せる謎の騎士。武道を極めるためにひとり旅をつづけているらしい。しかし、実際に目の当たりにした彼は、ウワサとはちがって、まるで狂戦士のよう。やみくもに剣を振りまわす彼は、いったい何のために戦っているのか？

関連イベント→P.77

ガーディ

クラヴァット ♂

人をだましてお金を得ようとする詐欺師の彼には、昔の記憶がまったくない。覚えているのは、伝道師のハーディが兄ということだけ。しかも一度も会ったことがないと言う。不思議だらけの彼が口ずさむ自作の詩もまた不思議。

関連イベント→P.111

トリスタン

リルティ ♂

船を運航し、川や海の向こうへ連れていってくれる渡し守。昔はアルフィタリア城の兵士だったという。船代が法外に高いのには、数々の非難が集まっている。しかし、それにはちゃんとした理由があるのだ。

スティルツキン

モーグリ ♂

旅好きモーグリ。自分たちモーグリの出生の謎を解明するために旅をつづけている。かなりの情報通なので、旅の指南やこの世のあらましなども聞くことができる。しましま盗賊団にいるアルテミシオンとは古くからの親友だと言う。

パパオパマス

馬

キャラバンの荷車を引く草食動物。ふつうは「パパオ」と略して呼ばれる。頭が良く、御者の指示に忠実に従う。見かけによらず瞬発力があり、突進する勢いもかなりのもの。道中の安全をつかさどる存在として大切にされている、長距離移動に欠かせない旅の仲間だ。

お手紙配るクポ

エッ、モグにもくれるクポ？

これはいつも一緒に旅をし、苦労をともにしてくれたあなたへのラブレターです。

モグ様へ 愛をこめて……

拝啓　いとしのモグ様、お元気ですか？
あなたと離れてから、一緒に旅をした日々を思い出します。
あなたのあのふさふさした毛の感触、忘れられません。

いろいろあったけど……。
そう。いろいろといえば、言いたいことがあったのよね。
「あついクポ～」とか、「さむいクポ～」とか、ガマンが足りなさすぎよ。
だいたい魔物が襲ってくるっていうときに言ってる場合じゃないでしょ。
それにね、「クリスタルケージはモグにまかせるクポ～」とか言っておいて、
そのすぐあとに「つかれたクポ」ってなんなのよ！
大事なカギを運んでいるときに言わないでよね。
あと、勝手にヘンな魔法かけるのもやめて！
私がケアルかけてるときにあやしいリング合わせてこないで！
急いでいるときにはちゃんとついてきてよ!!
知らないうちにクリスタルケージ持っているあなたとの距離が離れて
あやうく死にそうになったわ。もう、ボロボロだったわよ。
それから、それから……。

でもね、助けてもらったこともいっぱいあったわね。
魔物に効果的な魔法をかけてくれたときは、あなたの成長を頼もしく感じたもの。
いつも一緒にいてくれたから、私にも旅ができたんだわ。
口では「まったく、もう～！」なんて言ってたけど、
本当は、あなたのわがままも、ダメなところもひっくるめて、
かわいくて、おちゃめなあなたが大好きなの。

だから、どんなに疲れていても、どんなに急いでいても
あなたに「つかれたクポ」って言われると、つい荷物運びを代わってあげちゃうのよね。

とにかく、つらいこともあったけどいい思い出になりました。
本当にありがとう。また会える日を楽しみにしています。　敬具

by　言わなくてもわかってくれるわね

追伸　モーグリ人形、たくさんありすぎて困っている人がいたら
こっちに送ってもらえるように伝えておいてください！　大事にします。

CHAPTER 3

イベントアルバム

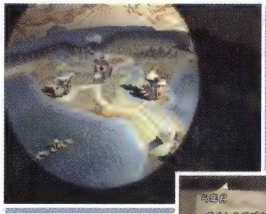
Event イベント①

街道イベント

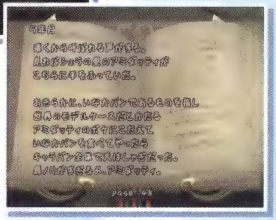
ワールドマップで街道を移動していると、ときおり街道イベントを見ることができる。黒騎士やガーディ、キャラバンなどとのやり取りを楽しもう。

街道イベントのタイプ

全部で43種類ある街道イベントは、「固定タイプ」と「ランダムタイプ」のふたつにわかれている。各タイプの特徴は下の表のとおり。なお、固定タイプのイベントには物語に深く関わっているものが多いので、できるだけたくさん見ておきたいところだ。



←街道イベントが発生するのは、基本的に街道の分岐点。ライナリー島をのぞき、町やダンジョンに入れる地点では発生しない。



➡固定タイプ、ランダムタイプにかかわらず、はじめて見たイベントの内容はキャラバンの日記に記録される(→P.114)。

◆タイプごとの特徴

タイプ	特徴
固定タイプ	●特定の回数だけダンジョンをクリアしていると、かならず発生する ●ゲーム中に1回しか発生しない
ランダムタイプ	●街道の分岐点を訪れるたびに、発生するかどうかがランダムで決まる ●何回でも発生するものもある

街道イベントが発生する条件

街道イベントのそれぞれには、発生するための条件が設定されており、おもに下記のような要素によって、発生するかどうかが決まる。

ランダムタイプのイベントは、種類に関係なく合計で何回発生するかの上限が決まっている。ランダムタイプのイベントが発生した回数はゲーム開始時からカウントされており、上限に達するとそれ以上発生しなくなるのだ。ただし、ダンジョンをクリアすれば、その上限を増やすことができる(下記参照)。

←発生する条件を満たしていないと、街道で移動をくり返してもイベントを見ることはできない。

➡発生する回数の上限が設定されているのは、ランダムタイプのイベントだけ。固定タイプのイベントは、条件さえ満たせばかならず発生する。

◆街道イベントの発生に影響するおもな要素

●ゲーム中の年数　●ダンジョンをクリアした回数
●それまでに発生したイベントの種類
●所持金の金額や持っているアイテム

◆ランダムタイプの街道イベントが発生する回数の上限

3+(ゲーム開始時から現在までにダンジョンをクリアした回数×3)

街道イベント中に起きるおもなこと

特定の街道イベントを見たときには、アイテムが手に入ったり、モンスターの情報が得られることがある。そのようなイベントのほとんどはランダムタイプで、さらにゲーム中に何度でも発生するのが特徴だ。メリットが得られるイベントばかりではないが、うまく利用できれば冒険の助けになるだろう。

武器がもらえる

マール峠のキャラバンのイベント『武器をくれる』では、パーティの全員が武器をもらえる。手に入る武器の種類は、操作キャラクターの種族によって異なるが(右表参照)、攻撃力の高さはどれも同じだ。なお、このイベントは1回しか発生しないため、右の表の武器はひとりにつき1個しか入手できない。

◆マール峠のキャラバンからもらえる武器

種族	もらえる武器
クラヴァット	マールのけん
リルティ	マールのやり
ユーク	マールのハンマー
セルキー	マールのラケット

食料がもらえる

アルフィタリア城とファム大農場のキャラバンのイベントには、食料をもらえるものがある。該当するのは『同族のよしみ』『隊長は心配です』『一緒に食事』の3つで、これらが発生すると、6種類の食料(右記参照)のなかからいずれかひとつが手に入るのだ。

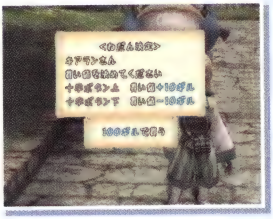
◆もらえる食料

- しましまリンゴ
- すずなりチェリー
- にじいろブドウ
- ほしがたにんじん
- ひょうたんいも
- まんまるコーン

アイテムをやり取りする

アルフィタリア城以外のキャラバンのイベントでは、アイテムをもらえたり、売買や交換を持ちかけられることがある。そのさいにやり取りするアイテムは、下の表の34種類からランダムで決まるのだ。

売買を行なうときには、下の表にあるアイテムの基本価格をもとに、下記の計算式によって「取引価格」が決まる(画面には表示されない)。一部の例外をのぞき、購入時は取引価格以上の、売却時は取引価格以下の値段を入力すれば、売買が成立する仕組みだ。なお、売買が成立したかどうかで日記の内容が変わるので、すべての日記を見たいときは注意。



←売買を行なう場合は、いくらで買う(売る)か、金額を入力する。このとき、最初はアイテムの基本価格が表示されているので参考にしよう。

◆各キャラバンとの売買の特徴

売買	売買の相手	特徴
売る	マール峠のキャラバン	ショップに売却するよりも高い値段で売れる
買う	ファム大農場のキャラバン	取引価格の2倍以上のギルを払うと、オマケでもう1個もらえる
買う	ルダの村のキャラバン	基本価格よりも安い値段で買える

◆取引価格の決まりかた

- 売却時【アイテムの基本価格×0.5～1.0】
- 購入時【アイテムの基本価格×1.0～1.5】

◆キャラバンたちとやり取りするアイテムの種類と基本価格

アイテム名	基本価格
どう	300
てつ	500
ミスリル	5000
きん	500
ぎん	500
どうのかけら	100
てつのかけら	100
ガラスだま	100
ルビー	200

アイテム名	基本価格
ひすい	200
こんごうせき	250

◇3年目以降追加されるもの

アイテム名	基本価格
マグマいわ	1000
ひんやりゼリー	1000
かみなりだま	1000
せいすい	1000
エンジェルダスト	1000

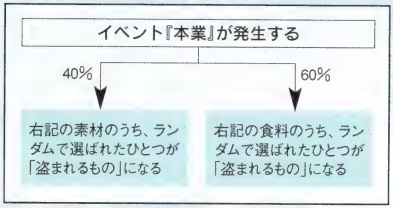
アイテム名	基本価格
ブルーシルク	1000
あくまのつめ	1000
ようせいのなみだ	1000
グリフォンのはね	5000
ケルベロスのきば	5000
はりいっぽん	5000
がちがちこうら	5000
ワームアンテナ	5000
ガマのあぶら	5000

アイテム名	基本価格
ざっくりカマ	5000
オーガのキバ	5000
キマイラのツノ	5000
クアールのヒゲ	5000
ズーのくちばし	5000
コカうろこ	5000
きらきらのかけら	1000
ギガースのツメ	5000
はぐるま	1000

アイテムを盗まれる

しましま盗賊団のイベント『本業』では、素材や食料が盗まれてしまう。盗賊団が何を盗むかは、下図のように決まり、そのアイテムを持っていた場合はかならず盗まれるが、持っていなかった場合は何も盗まれずにイベントが終わるのだ。なお、素材と食料のどちらを盗まれたかで、日記の内容は異なる。

◆盗まれるものの決まりかた



◆盗まれる可能性があるアイテム

素材		食料
●どう	●てつのかけら	●しましまリンゴ
●てつ	●ガラスだま	●すずなりチェリー
●ミスリル	●ルビー	●にじいろブドウ
●きん	●ひすい	●ほしがたにんじん
●ぎん	●こんごうせき	●ひょうたんいも
●どうのかけら		●まんまるコーン

モンスターの情報を教えてもらえる

マール峠、アルフィタリア城、シェラの里のキャラバンからは、モンスターの情報を教えてもらえる。各キャラバンのイベント『魔物情報』を見るたびに、1種類のモンスターの情報が日記に記録されていくのだ。ちなみに、どのキャラバンも最初に教えてくれるのはプリンの情報だが、以降はランダムでモンスターの種類が決まる。また、情報の内容や聞ける回数は、キャラバンごとに変わるので注意。

街道イベントリスト

リストの見かた

イベント名 ❶	タイプ ❷	発生時期 ❸	発生回数 ❹	発生条件 ❺	日記No. ❻	備考 ❼
◎黒騎士編						
❶武勇の噂	固定	1年目	1回のみ	●ダンジョンを1回以上クリアしている	164 (→P.123)	——
❷嵐の予感	固定	2年目	1回のみ	●ダンジョンを4回以上クリアしている	165 (→P.123)	——

❶イベント名……イベントの名前。
❷タイプ……イベントに設定されているタイプ(→P.68)。
❸発生時期……発生する可能性がある年数。
❹発生回数……ゲーム中にそのイベントが発生する回数。
❺発生条件……発生するための条件。
❻日記No.……そのイベントについて書かれる日記の番号。日記の内容が掲載されている本書のページ数も併記してある。
❼備考……そのイベントが発生したときに起きること。

イベント名	タイプ	発生時期	発生回数	発生条件	日記No.	備考
◎黒騎士編						
❶武勇の噂	固定	1年目	1回のみ	●ダンジョンを1回以上クリアしている	164 (→P.123)	——
❷嵐の予感	固定	2年目	1回のみ	●ダンジョンを4回以上クリアしている	165 (→P.123)	——
❸しましまは命を盗まない	固定	3年目	1回のみ	●ダンジョンを7回以上クリアしている	166 (→P.123)	——
❹贖罪	固定	4年目	1回のみ	●ダンジョンを10回以上クリアしている	167 (→P.123)	——
❺目撃	固定	5年目	1回のみ	●ダンジョンを13回以上クリアしている	168 (→P.124)	——
❻邂逅	固定	6年目	1回のみ	●ダンジョンを16回以上クリアしている	169 (→P.124)	——

◎サギ師ガーディ編

イベント名	タイプ	発生時期	発生回数	発生条件	日記No.	備考
❶マール峠のキャラバンと	固定	3年目	1回のみ	●ダンジョンを8回以上クリアしている	170～171 (→P.124)	——
❷ファム大農場のキャラバンと	固定	4年目	1回のみ	●ダンジョンを11回以上クリアしている	172～173 (→P.124)	——
❸シェラの里のキャラバンと	固定	5年目	1回のみ	●ダンジョンを14回以上クリアしている	174 (→P.124)	——
❹ルダの村のキャラバンと～白昼夢	固定	6年目	1回のみ	●ダンジョンを17回以上クリアしている	175 (→P.124)	——
❺盗賊団vsサギ師	固定	7年目以降	1回のみ	●1ギル以上持っている ●しましまリンゴを持っている ●ダンジョンを18回以上クリアしている	176～177 (→P.125)	しましまリンゴか100万以上のギルを奪われる

◎しましま盗賊団編

❶本業	ランダム	1年目以降	制限なし	——	178～179 (→P.125)	アイテムを盗まれる
❷偽キャラバン作戦	固定	2年目	1回のみ	●ダンジョンを5回以上クリアしている	180 (→P.125)	——
❸キャラバン包囲作戦	ランダム	3年目以降	1回のみ (※1)	●1000ギル以上持っている	181～182 (→P.125)	選んだ選択肢によっては所持金の80%を奪われる
❹モーグリ潜入作戦	ランダム	4年目以降	1回のみ	●『キャラバン包囲作戦』で「強行突破をする」を選んでいる ●しましまリンゴを持っている	183 (→P.125)	しましまリンゴを盗まれる
❺さよならじいさん	ランダム	7年目以降	1回のみ	●『モーグリ潜入作戦』と『盗賊団vsサギ師』を見ている	184～185 (→P.126)	——

◎マール峠のキャラバン編

❶魔物を追って	ランダム	1年目以降	1回のみ	——	186 (→P.126)	モンスターの情報を教えてもらえる
❷魔物情報(アイテム)	ランダム	1年目以降	51回	●『魔物を追って』を見ている	187～237 (→P.126～132)	モンスターの情報を教えてもらえる
❸おすそわけ	ランダム	2年目以降	制限なし	●『魔物を追って』を見ている ●パーティ全員のアイテム欄に空きがある	238 (→P.132)	アイテムがもらえる
❹武器をくれる	ランダム	2年目以降	1回のみ	●『魔物を追って』を見ている ●パーティ全員のアイテム欄に空きがある	239 (→P.132)	武器がもらえる
❺素材を売ってと頼まれて	ランダム	4年目以降	制限なし	●『魔物を追って』を見ている ●要求されるアイテムを持っている	240～243 (→P.133)	アイテムを売れる

◎アルフィタリア城のキャラバン編

❶導入	固定	1年目	1回のみ	●(ゲーム開始直後にかならず発生する)	244～245 (→P.133)	冒険の基礎知識が聞ける
❷城下町行進	ランダム	1年目以降	1回のみ	——	246 (→P.133)	——
❸魔物情報(攻撃)	ランダム	1年目以降	51回	●『城下町行進』を見ている	247～297 (→P.133～140)	モンスターの情報を教えてもらえる
❹同族のよしみ	ランダム	2～5年目	制限なし	●『城下町行進』を見ている ●パーティにリルティがいる ●パーティ全員のアイテム欄に空きがある	298 (→P.140)	食料がもらえる

※1……イベント中の選択肢で「強行突破する」を選ぶまでは何回でも発生する

イベント名	タイプ	発生時期	発生回数	発生条件	日記No.	備考
❺隊長は心配です	ランダム	2〜5年目	制限なし	●『城下町行進』を見ている ●パーティにリルティがいない ●パーティ全員のアイテム欄に空きがある	299 (→P.140)	食料がもらえる
❻ケンカしてました	ランダム	4年目以降	1回のみ	●『城下町行進』を見ている	300 (→P.140)	——
❼リルティの歴史と隊長さん	ランダム	6年目以降	1回のみ	●『ケンカしてました』を見ている	301〜302 (→P.140)	——
❽隊長引退	ランダム	8年目以降	1回のみ	●『リルティの歴史と隊長さん』を見ている	303〜305 (→P.140〜141)	——

◎シェラの里のキャラバン編

❶交換しないか？	ランダム	1年目以降	制限なし	●要求されるアイテムを持っている	306〜308 (→P.141)	アイテムを交換できる
❷魔物情報（弱点）	ランダム	1年目以降	制限なし	●パーティ全員が10ギル以上持っている ●『魔物情報（弱点）』で情報を55回以上教えてもらっていない	309〜364 (→P.141〜148)	モンスターの情報を教えてもらえるか、10ギルがもらえる
❸いなかパンと世界 その1	ランダム	5年目以降	1回のみ	●『シェラの里のキャラバンと』を見ている ●パーティ全員のアイテム欄に空きがある	365〜366 (→P.148)	いなかパンがもらえる
❹いなかパンと世界 その2	ランダム	6年目以降	1回のみ	●『いなかパンと世界 その1』を見ている	367〜369 (→P.148〜149)	——
❺いなかパンと世界 完結編	ランダム	7年目以降	1回のみ	●『いなかパンと世界 その2』を見ている	370 (→P.149)	——

◎ファム大農場のキャラバン編

❶農民みたいな人たち	ランダム	1年目以降	1回のみ	——	371 (→P.149)	——
❷一緒に食事	ランダム	1年目以降	制限なし	●『農民みたいな人たち』を見ている ●パーティ全員のアイテム欄に空きがある	372〜373 (→P.149)	食料がもらえる
❸素材買わない？	ランダム	2年目以降	制限なし	●『農民みたいな人たち』を見ている ●パーティの誰かのアイテム欄に空きがふたつ以上ある ●「売りつけられるアイテムの基本価格×1.5」以上のギルを持っている	374〜377 (→P.149〜150)	アイテムを買える
❹農耕について教えてもらいました その1	ランダム	3年目以降	1回のみ	●『農民みたいな人たち』を見ている	378 (→P.150)	果物と野菜の収穫量が増える(→P.229)
❺農耕について教えてもらいました その2	ランダム	6年目以降	1回のみ	●『農耕について教えてもらいました その1』を見ている	379 (→P.150)	果物と野菜の収穫量が増える(→P.229)

◎ルダの村のキャラバン編

❶しずくたまった？	ランダム	1年目以降	制限なし	●その年にミルラのしずくを0〜1回（はじめて発生するときは0〜2回）集めている	380〜381 (→P.150)	——
❷喧嘩するほど仲が良い	ランダム	2年目以降	1回のみ	●『しずくたまった？』を見ている ●その年にミルラのしずくを2回集めている	382 (→P.150)	——
❸素材買って！	ランダム	3年目以降	制限なし	●『しずくたまった？』を見ている ●パーティの誰かのアイテム欄に空きがある ●「売りつけられるアイテムの基本価格×1.5」以上のギルを持っている	383〜385 (→P.150〜151)	アイテムを買える
❹ハナさんの舞	ランダム	4年目以降	制限なし	●『しずくたまった？』を見ている ●パーティ全員が100ギル以上持っている	386〜388 (→P.151)	——

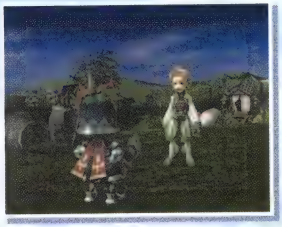
街道イベント 全セリフ集

黒騎士編

なくした記憶を取りもどすため、世界をさまよい歩く黒騎士。彼が追いつづける“光”の正体は、ヴェレンジェ山の奥で明らかになる。

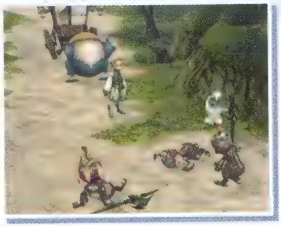
1 ◆ 武勇の噂

ソール＝ラクト：黒騎士という者のウワサは聞いているかね？ なんでも武の道を極めるため旅をしているそうだ。



ソール＝ラクト：ウデをみがくために旅に出るとは、いまどき、なかなか見かけない大したヤツだな。キミもこの旅程でなにかを極める道を探してみてはどうかな？

2 ◆ 嵐の予感



ロルフ＝ウッド：……よぉ、元気かい？ ウワサの黒騎士に会っちまってさ……。一度、手合わせしてみたいと思っていたから声をかけたんだが……。

ルッツ＝ロイス：アレは武道とかそんな生やさしいもんじゃなかったわ……。

ライン＝ドット：突然、なにかわめきながらあばれ出しやがって話もできねぇ……。

ロルフ＝ウッド：そう、たとえるなら台風かなんかみたいな感じだな……。

ロルフ＝ウッド：もし、あんたが黒騎士に出会うことがあっても関わりあいはさけたほうがいい。

3 ◆ しましまは命を盗まない

バル・ダット：いいか、次の作戦は……。

メ・ガジ：なるほど、そりゃいいわい……。

アルテミシオン：ボス、サイコー。

バル・ダット：……って。いつからそこにッ!?

アルテミシオン：作戦じゅんび中なのにー。

メ・ガジ：お見事ですじゃ。

バル・ダット：感心してる場合かッ!

★

バル・ダット：カタキうち？　人殺し？　ジョーダンじゃない。オレたちコロシはしないぜ。

アルテミシオン：そうだよねー。そんなドキョウないもんねー。

バル・ダット：バカ。オレたちの目的はお宝だけなのッ!

メ・ガジ：ふだんは食べものが多いんじゃがの。

バル・ダット：だまれ。とにかく命は盗らないのッ！　そんなことしたって金にならんだろ？

メ・ガジ：金になるなら、ワシの命を売っとるわい。

アルテミシオン：殺してうばうなんて後味悪そうだし。

バル・ダット：誰だか知らないけどヘンなウワサながすなって言っといてくれよ。

4 ◆ 贖罪

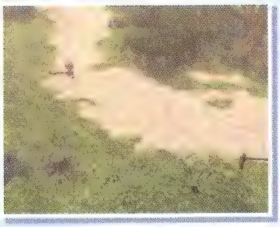
ソール＝ラクト：マール峠のキャラバンが黒騎士におそわれたそうだな？　その話を聞いてから私なりに黒騎士についていろいろ調べてみた。

ソール＝ラクト：なにしろ、キャラバンに同行していない一人旅の戦士だったようだからな。幸い、黒騎士に会った多くの人々は彼のことを覚えていたよ。

ソール＝ラクト：もっとも古い話で数年前。その頃から武勇のウワサが立ち始めたようだな。そのウワサを聞きつけてかハーディという伝道師が彼を旅のガードにやとったそうだ。湿原の奥で、その伝道師と黒騎士がキャンプを張っているのを見た者もいる。さらに奥地へ向かっていったそうだが、それからしばらく二人とも見かけられていない。

ソール＝ラクト：それで、そのあたりの話を先日、ハーディ本人に聞いてみたがまるで覚えがないと言われたよ。黒騎士も最近では町の子供に父のカタキだのと言われてるような男だ。昔の事とはいえ、伝道師たる者がそんな者と関わりがあったとは思われたくないのかもしれん。私が調べられたのはここまで。黒騎士の素性も出自もけっきょく分からず終いだ。

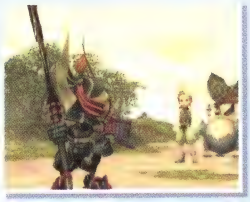
5 ◆ 目撃



黒騎士：ハァハァ、オレの記憶を食いあさりやがって……。

黒騎士：どこを見ているッ!

黒騎士：待て……ハァハァ……ック……逃げるな……。



黒騎士：……キャラバンか。そんな目でオレを見るな。オレはまだあきらめたわけじゃない……。

黒騎士：最後に見たのはあの“光”……その後はすべてが闇だ……。

黒騎士：なにが大切だったかなにがつまんねえものだったか……なにも思い出せやしない。だがオレは必ずオレの記憶をあの“光”から取りかえす!

黒騎士：だから……オレをそんな目で見るな。まだ終わっちゃいない。まだ空っぽなわけじゃない。

6 ◆ 邂逅

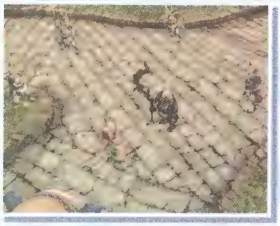
黒騎士：今度こそ逃がさないぞ……。

黒騎士：ヌウオオオオオオオオッ!!

黒騎士：な、に？　……子供？

レオン＝エズラ：父のカタキイイイイッ!!

黒騎士：!!　……な、なんだと?

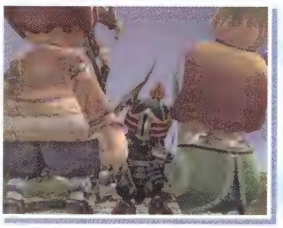


黒騎士：グゥ……ハッ……し、死ぬのかオレは……?　……記憶を無くしたまま?

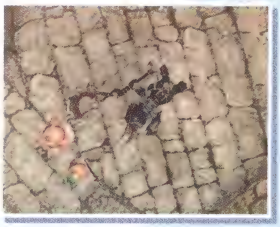
黒騎士：オレが空っぽになる……オレの命はどこに帰る?

黒騎士：オレはこのままゆくのかッ!?　"光"よ、こたえろッ!

レオン＝エズラ："ひかり"じゃない!!　レオン＝エズラだい!



黒騎士：……レオン＝エズラ?　……レ……オン……?　そうか、見つけたぞ……。レオン＝エズラ……。……オレの記憶。ジョナ＝エズラ……オレの……。



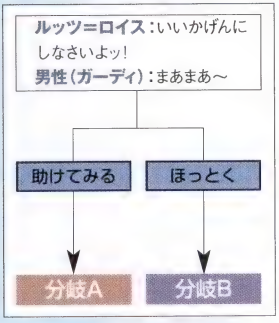
光の声：ごめんなさい……こんなはずではなかったの。ひとがいきようとすれば、ラモエはひげきをくりかえす。ああ、クリスタルをつぐものたち……わたしはどうすれば……。

サギ師ガーディ編

なくした記憶をウソで埋め、各所でトラブルを巻き起こすガーディ。彼が詠む奇妙な詩には、砂漠の謎を解くための秘密が隠されている。

1 ◆マール峠のキャラバンと

◆イベントの流れ



ルッツ＝ロイス：いいかげんにしなさいよッ!

男性（ガーディ）：まあまあ、そうおこらない。カワイイお顔にしわが増えるよ?

ロルフ＝ウッド：火山の洞窟の奥深くに巨大クリスタルが守る幻の都？　お次は大洋の果てにミルラの泉がわきでる楽園の島だと?

男性（ガーディ）：そう、夢みたいな話だろう?

ライン＝ドット：夢はひとりで見てやがれッ!

ロルフ＝ウッド：もう、おまえの大ボラには付き合いきれないんだよッ!　おまえなんか、この場にオキザリだッ!!

男性（ガーディ）：ハッハッハ。オキザリなんて!　そんなコトしたらボク、死んじゃうよ？　キミのジョーダンこそ付き合いきれないよ。

ロルフ＝ウッド：ジョーダンなものかッ！　瘴気でやられる前に自分でその島を探すんだなッ！

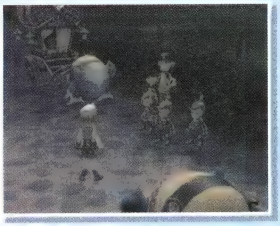
男性（ガーディ）：やれやれ、もうこの話はやめよう。本気で言ってるように聞こえるよ?

ロルフ＝ウッド：本気なんだよッ!

男性（ガーディ）：……うん。じゃあ楽園の島はやめて次。砂漠に隠された伝説の宝物の……。

ロルフ＝ウッド：おきざり決定ッ!!

★



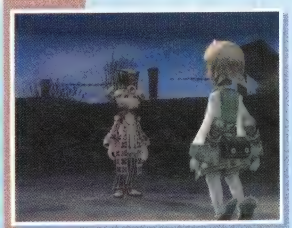
男性（ガーディ）：おいおい、そう早まるなよ。あ～、そこ行くキミ～。

選択肢
「助けてみる」 ➡ 分岐A
「ほっとく」 ➡ 分岐B

分岐A

ロルフ＝ウッド：そのバカが何言っても信じるなよ～。

男性（ガーディ）：おやおや、バカ呼ばわりとは。共に冒険した記憶はいずこ。



ガーディ：ボクはガーディ。もう二度と会わないだろうけど次のキャラバンまでヨロシク。そうだ、詩でもどうだい？

「ハリの大王、雷撃たれ
その身に雷電を宿す」

ガーディ：トゲの……だったかな？　ま、ハリでもトゲでも似たようなものさ。気にするな。

分岐B

男性（ガーディ）：やれやれ、世間の風はつめたいね。弱者は存在すらゆるされない……。

ロルフ＝ウッド：じゃあなッ!!

男性（ガーディ）：うぐぁっ！　瘴気がっ!!　げふぅッ!!

男性（ガーディ）：……ってなると思っただろう？　キミのキャラバンがいたから、そうはならなかったようだね。

ガーディ：ボクはガーディ。ま、そういうわけだから次のキャラバンまでヨロシク。そうだ、あいさつ代わりにこの詩をおくろう。

「ハリの大王、雷撃たれ
その身に雷電を宿す」

ガーディ：トゲの……だったかな？　ま、ハリかトゲかどっちかだね。たいしたコトじゃないさ。気にするな。

2 ◆ファム大農場のキャラバンと

◆イベントの流れ

シューラ：届けましたって手紙は来たけど、荷物、届いて～

- 貸す（所持金が1000ギル以上）→ 分岐A
- 貸す（所持金が1000ギル未満）→ 分岐B
- 貸さない → 分岐C

ガーディ：引き受けたほとんどの荷物が生モノとはね。くさって～

シューラ：届けましたって手紙は来たけど、荷物、届いてなかったわよ？

ガーディ：やれやれ、バレちゃったか。荷物引き受けてからすぐ手紙出したんだ。届いたと思えば安心すると思ってね。

シューラ：それで荷物はどうしたの？

ガーディ：それは……知らないほうがキミのためさ。

シューラ：教えなさい！

ガーディ：おやおや、そうかい？　じゃあ、心して聞いてくれ。

ガーディ：……やった。

シューラ：聞こえないわ！　もっと大きな声で!!

ガーディ：……くさっちゃった。生モノなんだもの。

シューラ：なんで!? モーグリ便より早いって言ったじゃない？ だから大丈夫だと思って頼んだのよ!?

ガーディ：ああ、ウチはモーグリ便より早いよ。「届きました」って手紙すぐ届いただろう？

シューラ：え？ ……ええ。

ガーディ：そうしたら、もう届いたんだってキミはちょっとビックリしたね？

シューラ：ま、まぁね。

ガーディ：ホラ、モーグリ便より早い……感じがする。

シューラ：だましたのねッ!? サギじゃないッ!!

ガーディ：ダマしたとは人聞きの悪い。カクサクしたとか言ってくれ。

シューラ：同じじゃない!

ガーディ：やれやれ、分かってもらえなくて残念だよ。

シューラ：もういいからベンショウして。代金を払い戻してよ。超速達で1000ギルだったわよね？

ガーディ：フー、キミのような美人のためだ。払えるものなら払ってあげたい。だが、似たような苦情が殺到してね。あいにく持ち合わせがないんだ。

シューラ：……。

ガーディ：おやおや、こんな殺意むきだしのクラヴァットはめずらしいな。

ガーディ：あ、ちょっと待って。

ガーディ：やあ、元気そうで何より。突然ですまないが1000ギルほど貸してほしい。

選択肢

「貸す（所持金が1000ギル以上）」 ➡ 分岐A
「貸す（所持金が1000ギル未満）」 ➡ 分岐B
「貸さない」 ➡ 分岐C

分岐A

ガーディ：ああ、友よ、ありがとう。キミが友人であったことを天に感謝するよ。

分岐B

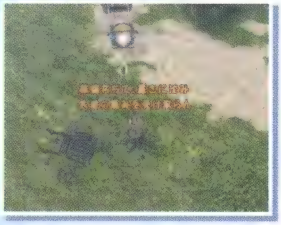
ガーディ：ああ、友よ、ありがとう。少し足りないみたいだけど、あるだけで何とかしてみよう。

分岐C

ガーディ：信じられない。親友のピンチなんだぞ。たった1000ギルも出せないのか？クッ、相手も同じクラヴァット。心をこめて話せばきっと理解してくれるはずだ。

★

ガーディ：引き受けたほとんどの荷物が生モノとはね。くさって臭うまで気づかなかったよ。



「旅宿朽ちて、重さに沈み
大地の恵みを受け取らん」

ガーディ：……あー、くさるほど捨てたなぁ。いや、くさってたから捨てたんだけど。フー、もうどうでもいいか。やれやれだね、まったく。

3 ◆シェラの里のキャラバンと

◆イベントの流れ

アミダッティ：これは本当に素晴らしい道具です。関心を持ち～

おまえが言うな ／ なんで？

追加シーン

ガーディ：危険なものはだいたい自分で主張してるもの。毒を～

アミダッティ：これは本当に素晴らしい道具です。関心を持ちました。

ガーディ：そう、素晴らしい道具なんだ。

アミダッティ：これを10000ギルで売ってくださると？

ガーディ：そう、世界のモデルケースがたったの10000ギル。

アミダッティ：今、手持ちが少々不足しておりまして……。

ガーディ：世界は生モノ……じゃなくて生きてるものだからね。あんまりほっとくとコレも死んでしまうよ。

アミダッティ：死んでしまうですと？

ガーディ：そうさ、世界にクリスタルが無かったら瘴気でボクたちは死んでしまうだろう？これはそのテストも可能にした画期的な道具なんだ。

アミダッティ：なるほど。ことさら関心を深めました。

ガーディ：だから買うなら早く決めてくれないと困るな。これほどの道具だものほかにも欲しい人はいるさ。

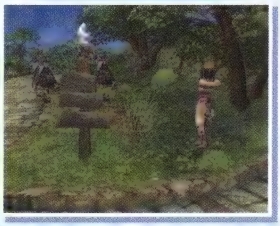
アミダッティ：う～む……おしい、実におしい。

ガーディ：今、どのくらい持ってるの？

アミダッティ：5000ギルほどですか。

ガーディ：仕方ないな、先生とボクの仲だ。よし、今回は特別に5000ギルで。

アミダッティ：あなたとは初対面ですが……。しかし、5000ギルならいただきましょう。



ガーディ：いや、いい買い物したよ。先生。

ガーディ：おや。盗み見とは外道だね。

ガーディ：人は見かけによらないと言うけどキミは見たまんまだな。

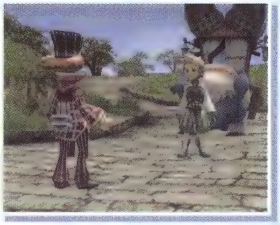
選択肢
「おまえが言うな」 ➡追加シーン
「なんで？」 ➡追加シーン無し

追加シーン

ガーディ：おやおや、心外だね。

ガーディ：危険なものはだいたい自分で主張してるもの。毒をもってる生き物は毒もってそうな色してたりね。

ガーディ：ボクを見てみろよ。とてもあやしいだろう？　でも、キミはとてもフツーの格好をしてる。本当に危険なものってのはソレを外見に表さない。なーんの特徴もないヤツやむしろ安全そうなヤツこそ最も危ぶむべき相手なのさ。



ガーディ：それはともかく新しい詩を聞いてくれ。

「流砂を見下ろすキノコ燃ゆれば炎の心が生まれいずる」

ガーディ：？……なんでかな？　なんで、ボクはこんな詩を？

ガーディ：ま、いっか。物事にいちいち意味なんかあったら、たまんないもんね。

4 ◆ ルダの村のキャラバンと～白昼夢

◆イベントの流れ

男性（ガーディ）：やあ、兄弟。ごきげんうるわしゅう。～

- さぁ？ → 追加シーン
- 世界をすくおうとしてた？

ガーディ：兄さんは世界から瘴気を消そうとしてたのさ。スゴイ～

男性（ガーディ）：やあ、兄弟。ごきげんうるわしゅう。

ガーディ：伝道師？　ああ、この格好か？　やっぱり、こういう格好だとみんなあっさりダマされるな。ボクだよ、ガーディさ。コレは兄さんの服なんだ。言ってなかったかな？　ボク、兄さんがいるんだ。

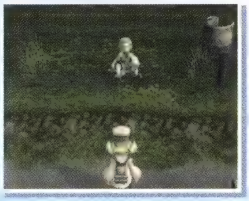
ガーディ：朝、目がさめると、たまにこの服がかけられてるてね。兄さんはボクとちがってやさしくてマジメなんだ。兄さんはスゴイことをしようとしてたんだよ。なんだと思う？

選択肢
「さぁ？」 ➡ 追加シーン
「世界をすくおうとしてた？」 ➡ 追加シーンなし

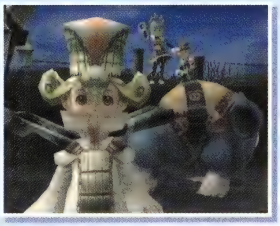
追加シーン

ガーディ：なんだよ、つれないなァ。きょうみないかい？　まぁ、聞いてよ。

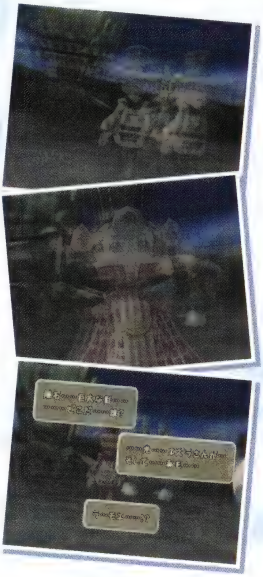
ガーディ：兄さんは世界から瘴気を消そうとしてたのさ。スゴイこと考えるよな？　できるのかね、そんなこと。でも、かなり真実に近づいていたみたいだった……。



ガーディ：実はさ……ボク、兄さんのコト以外まったく昔の記憶がないんだ。だから、兄さんの存在はボクの中でただひとつホントのコトなんだよね。でも、自分については空っぽなんてイヤだろう？　だからウソでうめるんだ。でも、ボクの言ったコトがもしもホントのコトだったら、それはきっとボクの忘れられた記憶なんだろうな。



ガーディ：あ、もう行くみたい。それじゃあ、またどこかで。



???：隕石……巨大な影……。……どこだ……誰？　……光……エズラさんが…そして……私も……ラ…モエ……!?

声：あなたたちではラモエにかてないわ。あなたたちではまっすぐすぎる。おもいでもつくれないほどにじゅんすいに。

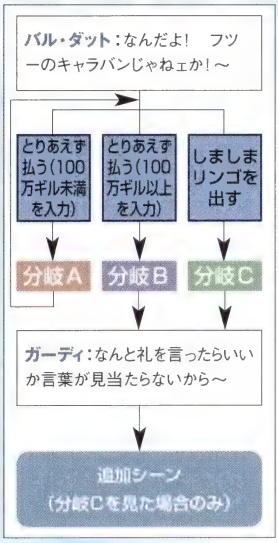
ガーディ：あ、そうだ。わすれてた。

「岩三兄弟、次々凍てつき冷気をまとった御身現す」

ガーディ：言い忘れたんだけどー。ボク、一度も兄さんに会えたことないんだー。どこかで見かけたら教えてねー。

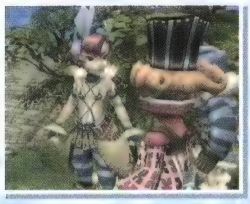
5 ◆ 盗賊団vsサギ師

◆イベントの流れ



バル・ダット：なんだよ！　フツーのキャラバンじゃねェか！　どこにも商人なんかいねェぞ!!

ガーディ：いや、アテが外れたね。残念残念。次があるさ。



バル・ダット：ふざけるんじゃねぇッ！　テメェ、タダですむと思うな！

ガーディ：やあ、兄弟！　見ての通りちょっと困ってね。もしよかったら、手を貸してもらえないかな？

バル・ダット：ふ～ん……何？　知り合い？　じゃ、身代金払え。

ガーディ：おやおや、ボクは人質みたいだね。

バル・ダット：みたいじゃねェよ。今さっき人質になったの。払わないとコイツ瘴気の中に突き落とすよ。

ガーディ：フー、どうしてボクはこう毎度トラブルに巻きこまれるかな？

バル・ダット：……オレなら払わないけど、どうするよ？

選択肢

「とりあえず払う（100万ギル未満を入力）」 ➡ 分岐A

「とりあえず払う（100万ギル以上を入力）」 ➡ 分岐B

「しましまリンゴを出す」 ➡ 分岐C

分岐A

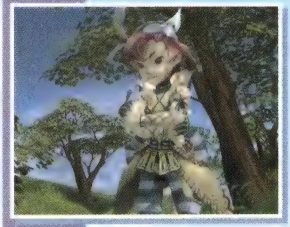
メ・ガジ＆アルテミシオン：安っ!!

バル・ダット：はぁ～？　おい、聞いたか？　おまえの価値はたったの（入力した金額）ギルだってよ。

ガーディ：ハッハッハ、ジョークだよ。ボクの友人はこんな時でもユーモアの心を忘れないのさ。次はホンキで頼むよ！　1000000ギルからでよろしく。

➡選択肢へもどる

分岐B



バル・ダット：トンだ物好きだな。いいだろう。

分岐C

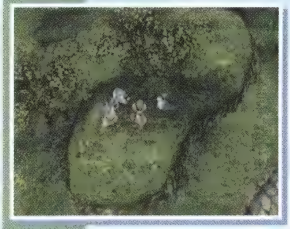
バル・ダット：そ……それはッ!!

メ・ガジ：ほ、しましまリンゴじゃ!

アルテミシオン：……2カ月。……いや3カ月ぶりクボ。

バル・ダット：……ん、まぁ、今回は特別に、だ。ソレでゆるしてやろう。

ガーディ：おっと、ちょっと待ってくれ。そりゃあボクの価値が安すぎやしないか？



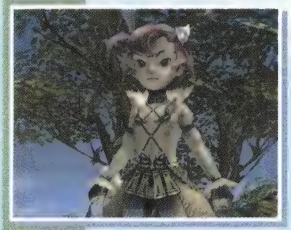
バル・ダット：ああん？　我らが「しましま」の名を頂く果実の価値が安いと？

アルテミシオン：無礼クボッ！

メ・ガジ：ワシらの好物にケチつけるかッ！

バル・ダット：ま、ここで果てたいなら好きにしたらいいさ。

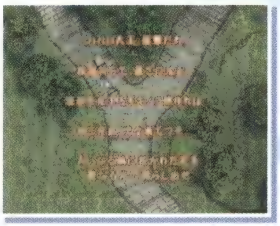
ガーディ：……あ、じゃあそれで。



バル・ダット：よし。決まりだな。

ガーディ：なんと礼を言ったらいいか言葉が見当たらないから、とりあえずお礼は言わないよ。

ガーディ：あれ、なんか不満そうだね？　それじゃあ……詩を詠もうか？



「ハリの大王、雷撃たれ
旅宿朽ちて、重さに沈む
流砂を見下ろすキノコ燃ゆれば
岩三兄弟、次々凍てつき
大いなる胸に抱かれた花を
聖なる光で照らし出せ」

ガーディ：……拍手の一つもないとはやれやれだね。これで最後なのに。しかも聞きあきたって顔だ。これはただの詩じゃあないんだよ？　砂漠に隠されたといわれている伝説の宝物のありかを示す一連の詩なのさ。ま、もっとも、前に言ったようにボクのすべてはウソでぬりかためられているわけだけど。

ガーディ：でも、ウソだと思って探さなければあるものだって見つからない。ボクの忘れられた記憶、探り当てたら意外と大アナかもよ？

追加シーン
（分岐Cを見た場合）

ガーディ：身代金サギなのに……しましまリンゴだなんて。

バル・ダット：いいんだよッ！　オレたちはコレでッ!!

ガーディ：ボクの分け前はないんだろうね？　もちろんギル払いで、だけど。

バル・ダット：ん。ない。

ガーディ：フー、やっぱ兄さん見ならってマジメに働こうかなぁ……。

しましま盗賊団編

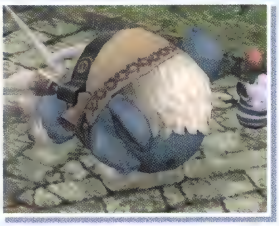
盗賊団らしく、チームワークを活かして盗みを働く彼ら。作戦は失敗つづきだが、ときにはギルなどを奪っていくこともあるので注意。

1 ◆ 本業(※1)

(アイテムを盗まれる)

2 ◆ 偽キャラバン作戦

バル・ダット：やあ、こんにちは。



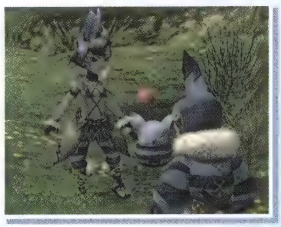
バル・ダット：馬が脚をいためてしまってここから動けないんだ。いなかパンとか持っていないかい？　いなかパンに薬をぬってはるんだよ。ねぇ、持ってない？　こむぎこでもいいよ？

★

バル・ダット：へへッ、時間はじゅ～ぶんかせげたな。

アルテミシオン：あんた最高の役者クポ。

バル・ダット：よし、じいさんと合流だ!



バル・ダット：どうだった？　じいさん。うまくいったかい？

アルテミシオン：お宝ゲット～？

メ・ガジ：……。

アルテミシオン：クポ？

バル・ダット：じいさん！　聞こえてんのかよッ!?

※1……5『さよならじいさん』を見たあとは、メ・ガジが登場しない

メ・ガジ：……はふっ？　わかっとる、わかっとる、聞こえとりますじゃ。アンタが彼らを引き付けてる間にワシがこっそり近づいてお宝をいただくんですじゃ。

バル・ダット：そう！　だからそのお宝はどこだ!?

メ・ガジ：は？

バル・ダット：は？　……じゃねェっての。一人じめしようってのか!?

メ・ガジ：……!!

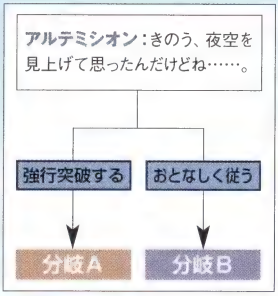
バル・ダット：どうした!?

メ・ガジ：ワシ、いつから寝てたかのう……？

バル・ダット：知らん!!

3 ◆キャラバン包囲作戦

◆イベントの流れ



アルテミシオン：きのう、夜空を見上げて思ったんだけどね……。

バル・ダット：へー。

アルテミシオン：ちゃんと聞いてほしいクポ。

メ・ガジ：ワシが聞いとりますじゃ。

アルテミシオン：ボク、星になりたいんだ。夜の暗闇を照らしだす星のような、そんな存在になりたいんだ。

メ・ガジ：……。

アルテミシオン：感動して声も出ないクポ？

バル・ダット：あきれて寝てんだよ。お、来たぞッ！　持ち場につけ!!

★

バル・ダット：金目の物……おいていってもらおうか。

メ・ガジ：先に進みたかったらワシを倒していくですじゃ！

アルテミシオン：モーグリにボーリョクふるうなんて、できっこないクポ！

バル・ダット：さぁ、はやくしなッ！　逃げ道なんてないんだからなッ!!

選択肢

「強行突破する」 ➡ 分岐A
「おとなしく従う」 ➡ 分岐B

分岐A

アルテミシオン：あ～～～～～～～～……。

メ・ガジ：こうして彼は星になったのですじゃ。

バル・ダット：……かもな。

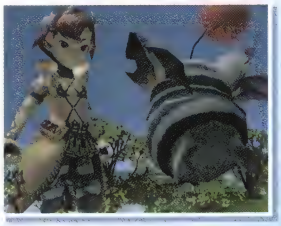
分岐B

バル・ダット：おりこうさんじゃないか。いつもそうだと助かるよ。
（所持金の約80%を奪われる）

4 ◆ モーグリ潜入作戦

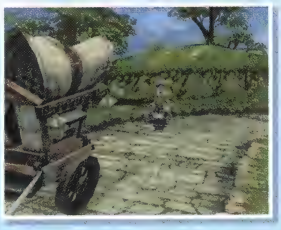
バル・ダット：……雷電の天、流光の空、世外に真理を見たる者。我らしましま盗賊団、ここに見参……。

アルテミシオン：盗賊団のキメぜりふできた？　もう、あいつら来るよ。

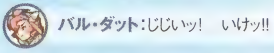


バル・ダット：お、おう。

★



バル・ダット：いくぞッ！



バル・ダット：じじいッ！　いけッ!!

アルテミシオン：クッポクッポ！
メ・ガジ：えいやさー！
アルテミシオン：クッポクッポ！
メ・ガジ：ほいやさー！
アルテミシオン：クッポクッポ！
メ・ガジ：えいやさー！
アルテミシオン：クッポクッポ！
メ・ガジ：ほいやさー！
アルテミシオン：クッポクッポ！

メ・ガジ：や、やってやりましたじゃ。

アルテミシオン：前回の失敗から学んだ新必殺ワザをみたかクポ！

バル・ダット：おいおい、そうじゃないだろう？　それじゃ、オレがキメさせてもらうぜ！

バル・ダット：ら、ららライ……雷電の空……？　あ、いや、天だ……天んッ!!　……えっと。

メ・ガジ：ほら！　がんばるのじゃ！

アルテミシオン：しっかりしてボス！

メ・ガジ：手のひらに「人」って書いて飲むんじゃ！

アルテミシオン：盗賊団のカッコよさ見せつけてやってクポ！

バル・ダット：ッーーーーー!!

バル・ダット：や〜い！　ば〜か、ば〜か!!　盗んでやったぞ〜だ！

バル・ダット：わーん!!

メ・ガジ：ひ、こりゃ、老人をおいてゆくな〜！

アルテミシオン：わ〜、待って〜ボス〜!!

（しましまリンゴを盗まれる）

5 ◆ さよならじいさん

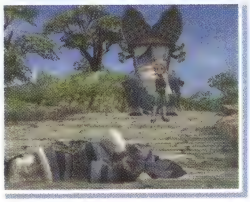
◆イベントの流れ

アルテミシオン：うわ〜〜〜〜っ！　だれかっ、だれか〜〜〜!!

ウチの村に来るかい？ ／ 盗賊団も解散だな

分岐A ／ 分岐B

アルテミシオン：ねぇボス？　この人たちと話したんだけど〜



アルテミシオン：うわ〜〜〜〜っ！　だれかっ、だれか〜〜〜!!

★

バル・ダット：……じいさん、魔物にやられちまった。

アルテミシオン：元気出してよ、ボス〜。

バル・ダット：ハッ、よせよ。俺はしましま盗賊団のボスだぜ？　手下が一人消えたぐらいなんだってんだ。

アルテミシオン：そ、そんなヒドイよ、ボス！

バル・ダット：うるさいな……。それより何か食わせろよ。腹減って動く気力も出ねェ。

選択肢

「ウチの村に来るかい？」 ➡ 分岐A

「盗賊団も解散だな」 ➡ 分岐B

分岐A

アルテミシオン：え……う、うん。そういってくれるのはうれしい。ちょっと期待もしてたし。でも、ボスが何て言うかな……。

分岐B

アルテミシオン：うん……そうだね。二人だけじゃ盗賊団なんていえないもの。あの……もしよかったら……ボクたちを村においてくれない？　しばらくの間だけでもいいから。

アルテミシオン：ねぇボス？この人たちと話したんだけど、しばらく村でくらしてみない？

バル・ダット：なんだそりゃ？盗賊団バラせってコトか？　ジョーダンじゃないぜ。

アルテミシオン：だって〜、盗賊団っていっても、もうボスとボクだけじゃない？

バル・ダット：今までだって3人だったんだ。2人だって変わらねェよ。

アルテミシオン：でも〜。

バル・ダット：……じゃあ、お前一人で行け。

アルテミシオン：ボス〜。

バル・ダット：セルキーにはリルティのような歴史もユークのような伝統も、ましてクラヴァットのような協調性もない。

アルテミシオン：？

バル・ダット：セルキーには何もないんだ。……だから盗む。セルキーならそれでいいだろ？盗んで遊んでのたれ死んでさ。

バル・ダット：なのに、あのじじい……俺を……俺を助けやがった……。まるでクラヴァットみたいな死に方しやがって……。

アルテミシオン：……。

バル・ダット：人様助けるヒマがあんならテメェが死ぬんじゃねェよッ!!

アルテミシオン：……ボス。

バル・ダット：……。アルテミシオン……俺は旅を続ける。

バル・ダット：これは、じいさんが最後にセルキーとして命までかけたギャンブルだ。あんまり安いオチじゃじいさんの魂も迷っちまうだろうからな。俺がホンモノのセルキーの生き様ってヤツを示してやることにするぜ。

アルテミシオン：……ボクも行くよ。ボクもいっしょに行く。

バル・ダット：アルテミシオン……。

アルテミシオン：かんちがいしないでよ。ボクはお目付け役でついていくんだ。ボス自身が迷わないようにね。

バル・ダット：ハッ、よく言うぜ。

★

バル・ダット：さて、と。じゃ、俺たちは行くぜ。足手まといのじじいが一人減ってるからな。お前らもお宝にはじゅうぶんに気をつけな！

マール峠のキャラバン編

アイテム集めに熱心らしく、モンスターを追いかけていることが多い。運が良ければ、武器やアイテムをもらえることも。

1 ◆ 魔物を追って

ロルフ＝ウッド：また、逃げられたか……。よお、ティパの村の人。今、魔物が逃げてきただろ？

ライン＝ドット：ずっと追っかけてるんだけどなかなかつかまらなくてさ。あいつが持ってるアイテムが欲しいんだよ。

ルッツ＝ロイス：なにを持っているかとっても楽しみなの。そういえば、こないだ〈モンスター名〉がね……。

2 ◆ 魔物情報（アイテム）

3 ◆ おすそわけ

ライン＝ドット：よお、おつかれさん。

ルッツ＝ロイス：今日はたくさん魔物をつかまえられたのよ。

ライン＝ドット：その分、くたびれたからきゅうけい中ってわけ。そうだ、思ったより多くとれたからコレやるよ。〈仲間に向かって〉いいよな？

ロルフ＝ウッド：ああ、おすそわけだ。持っていきな。
（アイテムがもらえる）

4 ◆ 武器をくれる

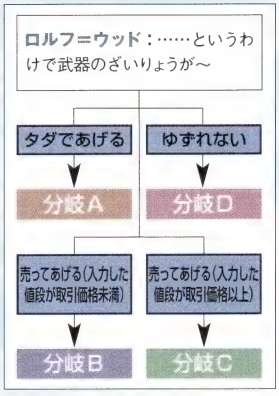
ロルフ＝ウッド：よお、ミルラのしずくはあつまったか？

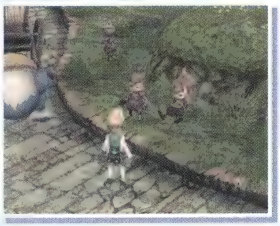
ルッツ＝ロイス：こっちは一仕事終わって今、村に戻るところよ。

ライン＝ドット：そうだ、もう使わないからコレやるよ。
（武器がもらえる）

5 ◆素材を売ってと頼まれて

◆イベントの流れ





ロルフ＝ウッド：……というわけで武器のざいりょうがたりなくてよ。金は少しあるから（アイテム名）売ってくれよ。

選択肢

「タダであげる」	➡ 分岐A
「売ってあげる（入力した値段が取引価格未満）」	➡ 分岐B
「売ってあげる（入力した値段が取引価格以上）」	➡ 分岐C
「ゆずれない」	➡ 分岐D

分岐A

ロルフ＝ウッド：え、ホントに？　悪いな。今度、何かお礼するよ。

分岐B

ロルフ＝ウッド：よしっ、いい値段だ。買わせてもらおう。

分岐C

ロルフ＝ウッド：おいおい、それはちょっと高くないか？　ま、仕方ないな。もう少しさがすか。

分岐D

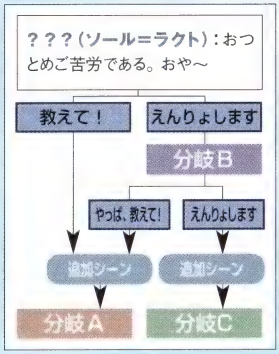
ロルフ＝ウッド：そうか、分かった。無理を言っても仕方ないしな。まぁ、そうだな村につくまで、もう少しさがしてみるさ。

アルフィタリア城のキャラバン 編

『導入』は街道で最初に見ることになるイベント。食料をくれる隊長のソール＝ラクトは、年数が進むと引退し、登場しなくなる。

1 ◆導入

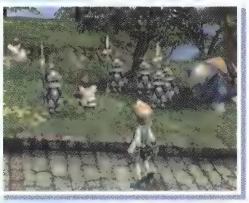
◆イベントの流れ



？？？（ソール＝ラクト）：おつとめご苦労である。おや、ティパの村のキャラバンかね？　新しく作ると聞いていたがよい目をした若者だな。

ソール＝ラクト：私はソール＝ラクト。城下町のキャラバンを仕切らせてもらっている。我々のキャラバンの歴史は古くてね……。いや、まあ、その話はまたいつかにしよう。

ソール＝ラクト：スティルツキンさん！　ちょっといいかね？　ティパの村のキャラバンなんだ。会ってやってくれ。



ソール＝ラクト：こちらはスティルツキンさん。彼はこう見えて数々の冒険をこなしてきたベテランでね。我々もたまに指南してもらうことがあるんだよ。

スティルツキン：オレは、ただの旅好きのモーグリさ。旅していると、なにかとくわしくなってね。いまは旅の途中だけど、教えてあげようか？

選択肢
「教えて！」 ➡ 分岐A
「えんりょします」 ➡ 分岐B

分岐A

追加シーン（シングルモードの場合）

モグ：ところで、キミ、ひとりで戦うつもりクポ？　それは、たいへんクポ。よし、クリスタルケージはボクにまかせるクポ。

ソール＝ラクト：おお、それはいい。モグに手伝ってもらいなさい。

ソール＝ラクト：では、場所を変えよう。
（自動的にティパの港へ移動）

分岐B

ソール＝ラクト：キミ、せっかくだから聞いておきたまえ。

エント＝ダラス：聞いておいたほうがいいでふよ。

選択肢
「やっぱ、教えて！」 ➡ 分岐A
「えんりょします」 ➡ 分岐C

分岐C

スティルツキン：まあ、いいじゃないか。この人なら大丈夫だろ。

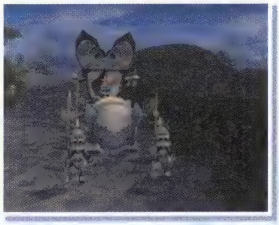
追加シーン（シングルモードの場合）

モグ：ところで、キミ、ひとりで戦うつもりクポ？　それは、たいへんクポ。よし、クリスタルケージはボクにまかせるクポ。

ソール＝ラクト：おお、それはいい。モグに手伝ってもらいなさい。

ソール＝ラクト：では、道中気をつけてな。ムリをしてはいかんぞ。

2 ◆ 城下町行進

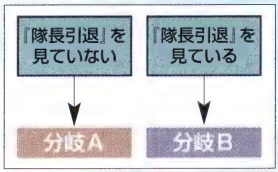


ソール＝ラクト：おつとめご苦労であ～る！

エント＝ダラス：ごくろうさまでふ！

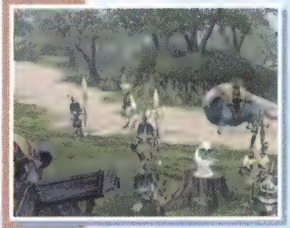
3 ◆ 魔物情報（攻撃）

◆イベントの流れ



分岐
『隊長引退』を見ていない ➡ 分岐A
『隊長引退』を見ている ➡ 分岐B

分岐A



ソール＝ラクト：先日、（モンスター名）に背後からおそわれてな……。久しぶりに死を間近に感じさせられたよ。キミも（モンスター名）には重々、気をつけたまえ。ミルラのしずくをあつめる旅は自分だけの旅とはちがう。村のみなのためでもあること忘れないようにな。

分岐B

アラン＝ガイル：先日、（モンスター名）に背後からおそわれてさ。久しぶりに死ぬかと思ったね。

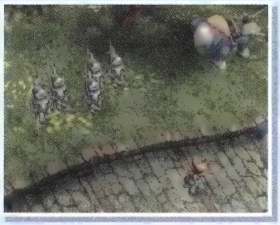
アラン＝ガイル：あんたも（モンスター名）には気をつけたほうがいいぜ。村で待ってるやつもいるんだろ？　いや、ホラ、特別な相手とかさ。

4 ◆ 同族のよしみ

ソール＝ラクト：これはこれは、おつとめご苦労である。

アラン＝ガイル&ゲンク＝ワック&ドニー＝ミルス：ごくろうさまです！

エント＝ダラス：ごくろうさまでふ！



ソール＝ラクト：ふむ、リルティの民がいるなら安心ですな。しかし、ここのところよくないウワサも聞く。

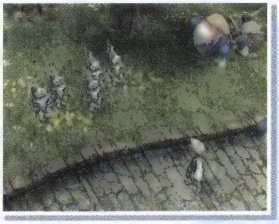
ソール＝ラクト：何かあるといけないからコレを持っていきなさい。道中、重々用心するように。それではよい旅を！
（食料がもらえる）

5 ◆ 隊長は心配です

ソール＝ラクト：これはこれは、おつとめご苦労である。

アラン＝ガイル&ゲンク＝ワック&ドニー＝ミルス：ごくろうさまです！

エント＝ダラス：ごくろうさまでふ！



ソール＝ラクト：リルティの民を連れていないとは、いささか力強さにかけた不安なキャラバンですな。ここのところ、ふおんな人物のウワサもよく聞く。道中、重々用心するように。まぁ、力を合わせればたいていの事はなせる。がんばりなさい。しかし、心もとないな……。そうだ。これを持っていきなさい。
（食料がもらえる）

6 ◆ ケンカしてました

ソール＝ラクト：分かれ道は気をつけて走ってくれたまえ。

ロルフ＝ウッド：そっちだって飛ばしてたじゃないか！

ソール＝ラクト：少々、急いではいたがね。ルールで右を行くほうが先と決まっているだろう？

ロルフ＝ウッド：あんたのにわのルールなんて知らないね！

ドニー＝ミルス：やれやれ、まったく。イナカ者はクチのきき方も知らないのか？

ロルフ＝ウッド：なんだと？平和ボケしてリルティの民のほこりも無くしたヤツが何を！

ソール＝ラクト：こら、クチをつつしまないか。今のはしつ言だ。すまない。しかしだなぁ、ルールと……。

ロルフ＝ウッド：あ～うるさい。もういいさ。急いでるんだろ？　行けよ！

ソール＝ラクト：おお、そうだった、そうだった。

ソール＝ラクト：しかし、これからはルールにも気を配るようにしてくれたまえ。

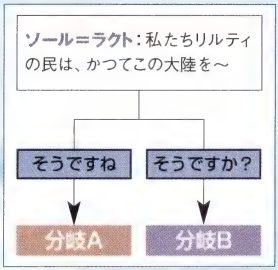
ロルフ＝ウッド：よ、よお……。なんだ、見てたのか？　へへっ、なんかさカーッときちまってよ。

ライン＝ドット：でもよ、またモンスター逃がしちまったな。

ルッツ＝ロイス：まったくよ。あいつらが飛び出してこなかったら今度こそつかまえられたのに。

7 ◆リルティの歴史と隊長さん

◆イベントの流れ



ソール＝ラクト：私たちリルティの民は、かつてこの大陸をおさめていたそうだ。この街道もその頃に戦のために作られたものだといわれている。

ソール＝ラクト：だが、この道を兵たちが行く前に戦は終わったそうだ。私は今、キャラバンの旅でこうしてこの道を行くわけだが、これをほこりに思っている。

ソール＝ラクト：どうせおなじ道をあるくなら、誰かを攻めるために行くより守るために行きたいだろう？

選択肢
「そうですね」 ➡ 分岐A
「そうですか？」 ➡ 分岐B

分岐A

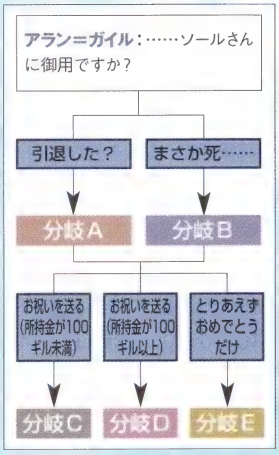
ソール＝ラクト：うむ。そしてこの道を行くこととはすなわち自分たちの村や街を明日へつなぐための道作りなのだ。

分岐B

ソール＝ラクト：はっはっは、キミは勇ましいな。武を極めるのも素晴らしいことだが相手はモンスターにしてくれたまえ。

8 ◆ 隊長引退

◆イベントの流れ



アラン＝ガイル：……ソールさんに御用ですか？

選択肢
「引退した？」 ➡ 分岐A
「まさか死……」 ➡ 分岐B

分岐A

アラン＝ガイル：あ～、まぁ、そんなところです。先日、お子さんが生まれましてね。もうお前らは勝手にやれって言って城つきの衛兵になりました。

ドニー＝ミルス：都会は子育てに向かないからイナカに引っ越すとか言い出して、それ引き止めるので大変でさ。

エント＝ダラス：あれこそ、親バカキングでふ。ボクらの知らないステージへ行ってしまったでふ。

分岐B

アラン＝ガイル：死んだとか言おうとしてます？　むしろ、ぎゃくですよ。お子さんが生まれたんです。危険なキャラバンの仕事は引退して城つきの衛兵になりましたよ。今は俺がリーダーですけどコイツらのおもりツライです。俺も子供生まれないかなぁ。

エント＝ダラス：新リーダーはその前におよめさん見つけるでふよ。

ドニー＝ミルス：あ～、新リーダーにはそりゃキビしいハードルだ！

ゲンク＝ワック：だいじょうぶ！　ワシらがついていますよ、新リーダー!!

アラン＝ガイル：かーっ！　てめぇら、み～んなモルボルに食われちまえっ!!

選択肢
「お祝いを送る（所持金が100ギル未満）」 ➡ 分岐C
「お祝いを送る（所持金が100ギル以上）」 ➡ 分岐D
「とりあえずおめでとうだけ」 ➡ 分岐E

分岐C

アラン＝ガイル：祝い金を送るんですか？　手持ちがあんまりないみたいですね……。いや、こういうことは気持ちが大事ですよ。その気持ちはちゃ～んと伝えておきますから。

分岐D

アラン＝ガイル：祝い金を送るんですか？
（祝い金の金額を入力する。金額による変化はない）
はい、たしかに。ちゃんと届けておきますよ。

分岐E

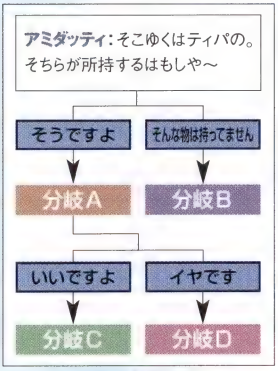
アラン＝ガイル：俺に言われましても……。ま、帰ったときに伝えときます。

シェラの里のキャラバン編

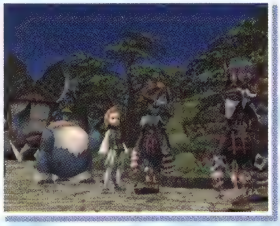
語り口が特徴的なユークの一行。いなかバンから世界の真実を見極めようとするところは、さすが「智の民」と言えるだろう。

1 ◆ 交換しないか？

◆イベントの流れ



アミダッティ：そこゆくはティパの。そちらが所持するはもしや（アイテム名）ではないか？



選択肢

「そうですよ」 ➡ 分岐A
「そんな物は持ってません」 ➡ 分岐B

分岐A

アミダッティ：少々、おかりする。

レオナミール：おお、これこそ……。

ベッサムザム：新種？　しかし……。

ユーフィーナ：……隕石の？

アミダッティ：いや……だな……。

ベッサムザム：調べる必要が……。

アミダッティ：（キャラクター名）。これを（アイテム名）と取りかえる気はないか？

選択肢

「いいですよ」 ➡ 分岐C
「イヤです」 ➡ 分岐D

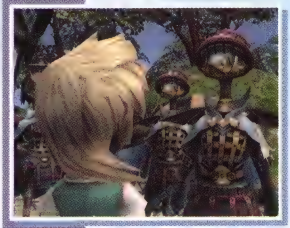
分岐C

アミダッティ：いや、ありがたい。（アイテムを交換する）

分岐D

アミダッティ：ううむ、残念。仕方あるまい。

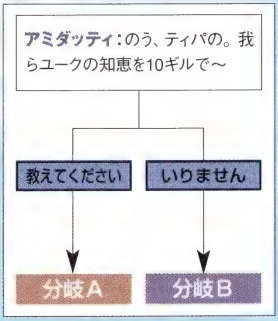
分岐B

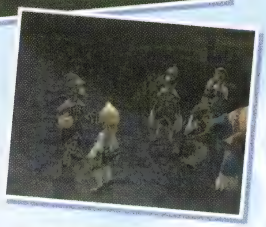


アミダッティ：さようか？　（キャラクター名）がそう申すならば、それが真……されど、言葉は真を導く。賊に気をつけよ。

2 ◆ 魔物情報（弱点）

◆イベントの流れ





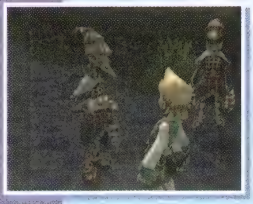
アミダッティ：のう、ティパの。我らユークの知恵を10ギルで買ってみぬか？

選択肢
「教えてください」 ➡ 分岐A
「いりません」 ➡ 分岐B

分岐A

アミダッティ：うむ。よい心がけだな。ティパの。さて、〈モンスター名〉という魔物がいるのだが……。

分岐B



アミダッティ：ティパの。よほどまずしいと見受けた。取っておくがよい。
（10ギルもらえる）

3 ◆ いなかパンと世界 その1

◆イベントの流れ

アミダッティ：お〜い、ティパの〜！

テキトーにあいづちをうつ → 分岐A
パンを食べる → 分岐B

アミダッティ：お〜い、ティパの〜！

アミダッティ：ティパの。旅は多くの発見をもたらす。今日この日この時にも新たな発見があった。

アミダッティ：見よ。これは先ほど、とあるスジから買い入れた世界のモデルケースである。世界の行くすえをのぞむにたいへん重宝すると聞いた。ティパの。そなたも世界を知りたかろう。さあ、もっと近くでごらんになるがよい。

選択肢
「テキトーにあいづちをうつ」 ➡ 分岐A
「パンを食べる」 ➡ 分岐B

分岐A

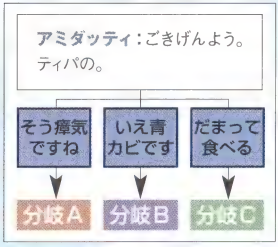
アミダッティ：ふふ、気に入ったか？　ティパの。実はここに、もうひとつある。それはそなたにおくろうぞ。それでは、また、いずこ。
（いなかパンがもらえる）

分岐B

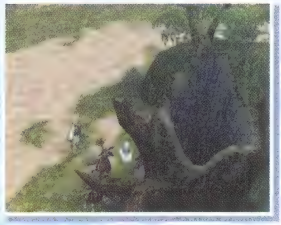
アミダッティ：なんとッ！　これはハレンチな。食すか！　食してしまうか!?　世界をその体に内包すると、そなたはそう申すか!?　そなたがおそろしい……あまりにもおそろしい……。

4 ◆ いなかパンと世界 その2

◆イベントの流れ



アミダッティ：ごきげんよう。ティパの。



アミダッティ：見よ。これは先日そなたにお見せしたものと同じ物体。

アミダッティ：表面が青色の異物におおわれ異臭をはなつようになった。

アミダッティ：よいか？　我は、先日、この物体が世界のモデルケースであると申した。つまり、この表すところはすなわち瘴気の発生である。

選択肢

「そう瘴気ですね」 ➡ 分岐A
「いえ青カビです」 ➡ 分岐B
「だまって食べる」 ➡ 分岐C

分岐A

アミダッティ：うむ。さすがに理解がはやいな。

ユーフィーナ：私たちの研究によれば、歴史書にあるより古の世界には瘴気はなかったと思われます。

レオナミール：だからこそ、世界のモデルケースも今にいたって変化を示し始めたと私たちはそう考えているのです。

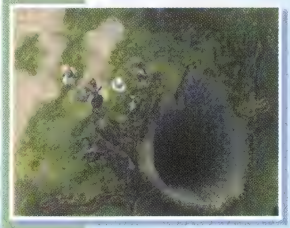
ベッサムザム：この後の変化を見守ることで未来を知ることができるならば、世界をすくう手立てもえられよう。

アミダッティ：いや、これがどうしてそうだと言わないでいられるか？　のう、ティパの。

分岐B

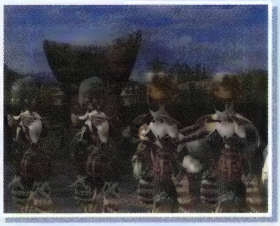
アミダッティ：ぬ？　……青カビと申したか？　いやいや、いやいやいや……知っておる、知っておるとも。そうコレは青カビなるもの。全くもって青カビであろう。しかしながら、これを青カビと定めるかいなか……そこにこそ世界の行く先がかかっているのだ。今、パンを見てパンとし、カビを見てカビとする。それでそなたは明日になにをもとめると申すか？　かなしいかな、そなたには理解できておらぬようだ。

分岐C



アミダッティ：なんとッ！　これはハレンチな。食すか！　食してしまうか!?　瘴気どころの話しではない！　そなたこそが世界を無へ帰さんとする悪意の具現！　そなたがおそろしい……あまりにもおそろしい……。

5 ◆ いなかパンと世界 完結編

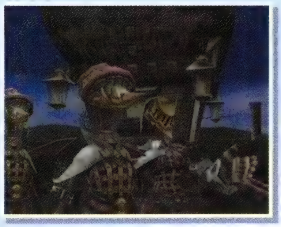


アミダッティ：ごきげんよう。ティパの。

アミダッティ：聞け。世界のモデルケースは完全に異物に取りこまれた。終いにはムシにたかられ目をおおうありさま。これは、さしずめ魔物のモデルとでもいったところか。

ベッサムザム：あのモデルにはクリスタルの力を表したシステムがなかった。ゆえに、ただほろびゆくしかなかったようだな。

レオナミール：私たちは、あの異物がモデルケース内で発生した物ではないことをつきとめました。つまり、アレは外界より来て世界のモデルケースの力を吸収していたようです。



アミダッティ：事実、この世界でも古にこのような事がおきた。

ユーフィーナ：それについては、先日発見されたセルキーの古文書に記されています。瘴気は隕石に乗ってこの世界にもたらされた、と。

アミダッティ：しかし、今回のケースと事実に食いちがいがいくつかある。異物はモデルから力を吸収していたが、この世界ではどうか？

ベッサムザム：瘴気の源について我々はあきれるほどに考えていなかった。そして古に突然発生した多くの魔物を、世界の仕くみの内にとらえていた。

レオナミール：たとえば、オークの子供やその誕生のしゅんかんを見たことがありますか？あれほどメジャーな魔物でも出自が明らかにされているわけではないのです。

アミダッティ：瘴気は外より来て今も発生し続けている。それはどこからか？　魔物の多くは生物ではないが生みだされ続けている。それはどこからか？　そして、そのエネルギーをなによりえているか？

ユーフィーナ：世界のモデルケースは思いのほか、私たちに重要な見落としを気づかせてくれたようです。

アミダッティ：いなかパンあなどるべからず。だな、ティパの？

ファム大農場のキャラバン編

食事をごちそうしてくれたり、農耕の話を聞かせてくれたりと、親切にしてもらえる。しかし、売ってくれる素材の値段は少し高めだ。

1 ◆農民みたいな人たち

シューラ：こんにちは。ティパの村の人たちね？

アンディ：遠いところまでおつかれ様。いやあ、今日もいい天気だねえ。

ジェイク：この天気のように晴れ晴れした旅になることを祈ってるよ。

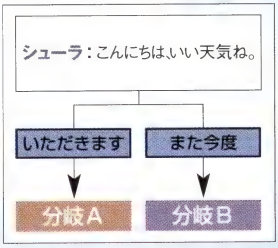
ルーリー：でも、作物なら雨も降らないと育たないんだけどね。

アンディ：あー。じゃあ、それなりに雨も降る旅になるといいねえ。

シューラ：そして、この旅で人として成長できるといいわね。おたがい、おつとめがんばっていきましょう！

2 ◆ 一緒に食事

◆イベントの流れ



シューラ：こんにちは、いい天気ね。

ジェイク：それに見ろよ、この自然。瘴気の中でも力強く息づいている。植物には少なからずミルラの木のような力があるんだろうな。

ルーリー：ところで、ティパの村のみんなはゴハンは食べた？

シューラ：このあたりで食事にしようと思ってるの、いっしょにどう？

アンディ：ウチの畑でとれたおいしい（アイテム名）もあるぞお。

選択肢

「いただきます」 ➡ 分岐A
「また今度」 ➡ 分岐B

分岐A

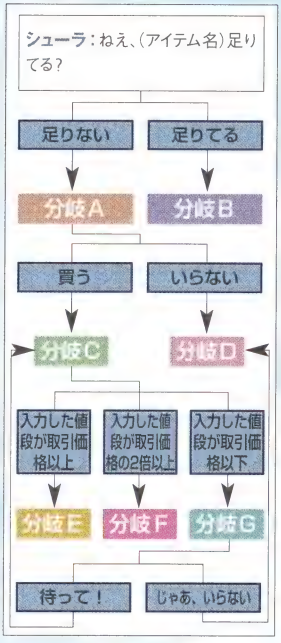
ルーリー：さっき食べた（アイテム名）の種を植えているのよ。このあたりは土がいいからきっと野生でも育つわ。
（食料がもらえる）

分岐B

シューラ：そう？　じゃあ、気をつけてね。

3 ◆ 素材買わない？

◆イベントの流れ



シューラ：ねぇ、(アイテム名)足りてる？

選択肢
「足りない」 ➡ 分岐A
「足りてる」 ➡ 分岐B

分岐A

シューラ：よかった！　こっちであまってるんだけど買ってくれないかな？

選択肢
「買う」 ➡ 分岐C
「いらない」 ➡ 分岐D

分岐C

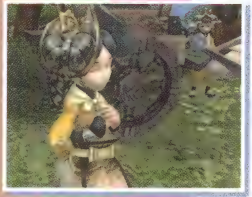
シューラ：いくらで買ってくれる？

選択肢
入力した値段が取引価格以上 ➡ 分岐E
入力した値段が取引価格の2倍以上 ➡ 分岐F
入力した値段が取引価格以下 ➡ 分岐G

分岐E

シューラ：うん。いい値段ね。じゃあ、それで決まり。

分岐F



シューラ：え？　そんなにたくさん払ってくれるの？　じゃあ、おまけにもうひとつ、つけちゃうね。

分岐G

シューラ：え～、ちょっと安すぎるよ。それじゃ、売れないな。

選択肢
「待って！」 ➡ 分岐C
「じゃあ、いらない」 ➡ 分岐D

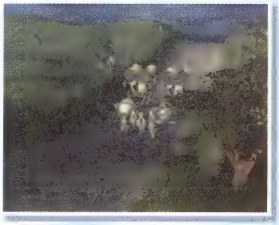
分岐D

シューラ：そう？　しかたないな。じゃあ、またね。

分岐B

シューラ：そっか、足りてるか。今年はとれやすいのかな。

4 ◆ 農耕について教えてもらいました その1



アンディ：果物作りのコツねえ？　そうだねぇ……。

ジェイク：まずは土が大事じゃないか？

アンディ：土……土……確かに土は大事だねぇ。

ジェイク：あと水も大事だね。一夜、クリスタルの近くにおくといいんだよ。

アンディ：水……水ねぇ……そうだねぇ、大事だねぇ。

ジェイク：あと、他に大事なことあったかな？

アンディ：え～っと、なにかあったかなぁ。

シューラ：愛情忘れてるよ？

ジェイク＆アンディ：あー。愛情ね。

5 ◆ 農耕について教えてもらいました その2

アンディ：食べごろの見極め方？　果物によるかなぁ……。

ジェイク：その年の気候でもちがうんじゃないか？

アンディ：気候……気候……たしかに天気にもよるなぁ。

ジェイク：あと色ツヤでもなんとなくわかるよね。

アンディ：色ツヤ……色ツヤ……そうだねぇ、見るねぇ。

ジェイク：あと他にコツってあったかな？

アンディ：え～っと、なにかあったかなぁ。

シューラ：おいしそうって思ったときがいちばん食べごろなんじゃない？

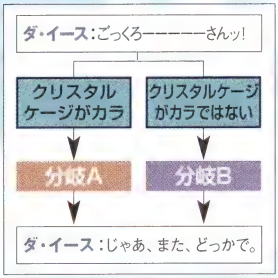
ジェイク＆アンディ：あー。そうだー。

ルダの村のキャラバン 編

使命の重さなど気にもかけず、のんびり旅をしているふたり。もっとも、そのせいでしずく集めが困難になり、泣きついてくることも。

1 ◆ しずくたまった？

◆イベントの流れ



ダ・イース：ごっくろーーーーーさんッ！

ハナ・コール：ほ～んと、おつかれね。どう？　しずくたまった？

分岐
クリスタルケージがカラ ➡ 分岐A
クリスタルケージがカラではない ➡ 分岐B

分岐A

ダ・イース：なんだ、そっちもこれからか。でも、ま、やる気になりゃあちょろいもんだよな。

ハナ・コール：そうそう、あせることないわ。しずくなんてサラッとあつめて気ままな旅を楽しまなきゃ。

分岐B

ダ・イース：あらま、がんばってるねェ。そろそろウチらもはじめる～？

ハナ・コール：ん～、そうね～、明日からね～。

ダ・イース：じゃあ、また、どっかで。

ハナ・コール：バイバ～イ！

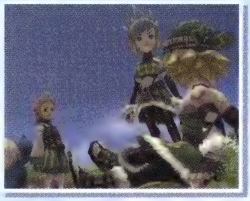
2 ◆ 喧嘩するほど仲が良い

ダ・イース：ごっくろーーーさんッ！

ハナ・コール：ほん～と、おつかれね。そっちも、まだしずくたまってないって感じよね？　ね？

ハナ・コール：ナ、ナニよ？　ナンなのよ？　はやいわよ!!　あたしたちの器なんかまだ、空っぽなのよ!!　おかしいじゃない！　なにかズルしてんの？

ダ・イース：ジゴウジトクって～ヤツだねェ。



ハナ・コール：バカ面して、なにマトモなコト言ってんの!?　ヒマならミルラのしずく取ってきてよ！

ダ・イース：アン!?

ダ・イース：オメェだってヒマだろうがよッ!!

ハナ・コール：ハァ?!　女にニクタイロードーさせるつもり？

ダ・イース：ダンジョビョードーって知らねェのかよッ!!

ハナ・コール：アンタ、セルキーでしょ!?　ビョードーがあるなんて信じてるわけ?!

ダ・イース：こういう時ぐらいあったっていいだろうが!?

ハナ・コール：か～、あきれたセルキーね！　アンタなんかクラヴァットと土クレいじってなさいよ！

ハナ・コール：アンタはどう思うのよ!?

ダ・イース：オマエはどう思うよッ!?

ハナ・コール：ナニよ……いないじゃない……。

ダ・イース：……。

3 ◆ 素材買って！

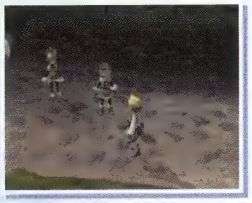
◆イベントの流れ

ダ・イース：ヤバイよ、時間ないよッ！　それにお金もないよッ!!

ハナ・コール：そんなこと言われなくても分かってるわ!!

ダ・イース：どうする？　なァ！　どうするよッ!?

ハナ・コール：うろたえてんじゃないわよ！　頼れない男ね!!



ダ・イース：あッ！　いいところに!!　なァなァ、困ってんだよ。助けてくれよ。

ハナ・コール：そうなの、とりあえずこの（アイテム名）買ってくれない？

ダ・イース：できるだけ高くッ!!

選択肢

「買ってあげる（入力した値段が取引価格以上）」 ➡ 分岐A
「買ってあげる（入力した値段が取引価格未満）」 ➡ 分岐B
「買ってあげない」 ➡ 分岐C

分岐A

ダ・イース：悪ィな！　これでなんとかなるぜ!!

ハナ・コール：ありがとう、（キャラクター名）！　アンタのそーゆートコ好きよ。

分岐B

ハナ・コール：足元見られてるって感じだけど仕方ないわね。

ダ・イース：く〜、背に腹は代えられないかッ！

分岐C

ダ・イース：たのむッ！　たのむよッ！　ホンット、たのむよッ!!

ハナ・コール：コレ、人助けなんだけどな〜。

選択肢

「買ってあげる（入力した値段が取引価格未満）」 ➡ 分岐A
「買ってあげる（入力した値段が取引価格以上）」 ➡ 分岐B
「買ってあげない」 ➡ 分岐D

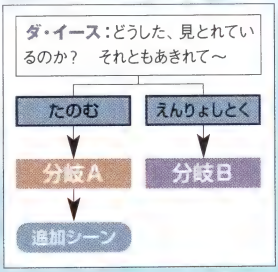
分岐D

ダ・イース：ルダの村がつぶれたらお前のせいだからなッ！

ハナ・コール：ハラくくるしかないわね……。

4 ◆ ハナさんの舞

◆イベントの流れ



ダ・イース：どうした、見とれているのか？　それともあきれているのか？　ところで、どうだ一曲？　つぎの水まき祭りにむけてさ？　100ギルでいいぜ？

選択肢

「たのむ」 ➡ 分岐A
「えんりょしとく」 ➡ 分岐B

分岐A

ダ・イース：そうこなくっちゃ！

追加シーン
（踊りを見つづけた場合）

分岐B

ダ・イース：そうかい？　ま、ご自由に。

Event イベント②

特殊イベント

各地の町や村などで出会う、一見“ふつう”の住人たち。全部で3種類ある特殊イベントでは、彼らに秘められた物語を垣間見ることができるのだ。

特殊イベントと街道イベントのちがい

特殊イベントと街道イベントの最大のちがいは、イベントを進める方法。特殊イベントは、基本的に町などで特定のキャラクターに話しかけることで進行していく。また、キランダのいおうやボロボロの手紙など、そのイベントでのみ必要となるものが用意されている点も、特殊イベントの特徴だ。

特殊イベントの進めかた

3種類ある特殊イベントは、それぞれ進行させる方法が異なっている。くわしい手順は以下のとおりで、終了までに何年もかかるものもあるのだ。

ちなみに、各イベントを最後まで進めた場合、『王女失踪』では10万ギルが、『蒼色悲恋』ではまあたらしい手紙が手に入る。『母親航行』の場合はイベントを進めると船代が安くなっていき、最終的には、船代が無料になるフリーパスを購入可能だ。

←『王女失踪』はこなすべき手順が多く、終了させるにはかなりの手間がかかる。しかし、最後にもらえる10万ギルは魅力。

◆『蒼色悲恋』の進めかた（❶と❷、❹と❺は、それぞれ順不同）

❶マール峠でセシルに話しかける

↓

❷ルダの村でル・ティパに話しかける

↓

❸ティダの村でボロボロの手紙を手に入れる（→P.333）

↓

❹マール峠のセシルにボロボロの手紙を見せる

↓

❺ルダの村のル・ティパにボロボロの手紙を見せる

↓

❻ティダの村にある木の下で倒れているふたりに話しかけて、まあたらしい手紙を手に入れる

◆『王女失踪』の進めかた

❶アルフィタリア城でクノックフィエルナに話しかける

↓

❷ミルラのしずくを入手したのち、奇数年にマール峠にいるテ・オドーからセルキーの女の子の話を聞く

↓

❸ミルラのしずくを入手したのち、ジェゴン川（東岸）で？？？（フィオナ）に話しかけ（※1）、ワールドマップへ出る

↓

❹ジェゴン川（東岸）でクノックフィエルナに話しかける（※1）

↓

❺ミルラのしずくを入手したのち、ファム大農場で？？？（フィオナ）に話しかける

↓

❻ミルラのしずくを入手したのち、ルダの村で？？？（フィオナ）に話しかける

↓

❼ミルラのしずくを入手したのち、ルダの村で？？？（フィオナ）に話しかけ、船に乗らずにワールドマップへ出る

↓

❽アルフィタリア城を訪れる。選択肢で「受け取る」を選ぶと、パーティ全員が10万ギルをもらえる

※1……川の水が枯れているあいだは登場しない

◆『母親航行』の進めかた（❶～❸は順不同）

❶キランダ火山でキランダのいおうを手に入れる（→P.353）

↓

❷ライナリー砂漠でサボテンのはなを手に入れる（→P.368）

↓

❸渡し守のトリスタンに話しかけて、キランダのいおうまたはサボテンのはなを渡す（※2）

↓

❹キランダのいおうとサボテンのはなを両方渡してから2年以上経過したのち、トリスタンに話しかけてフリーパスを5万ギルで購入する

※2……片方を渡すと通常の2割引に、両方とも渡すと通常の半額に、船代が変化する

特殊イベント 全セリフ集

王女失踪 編

城を抜け出したフィオナと、侍従長のクノックフィエルナが各地を移動していく。最後まで見届ければフィオナからお礼がもらえるのだ。

1 ◆ アルフィタリア城でクノックフィエルナに話しかける

（王女が失踪する前）

クノックフィエルナ：ワシの本当の仕事は王や姫さまに仕えることなのであるが、なんで見回りをせねば……。

クノックフィエルナ：昔の近衛兵たちはまことに頼もしかったが、今のヤツらは本当にアテにできぬわ……。

クノックフィエルナ：最近の若いモンはどうもシャキッとせん！　ゆえに、ワシがこうやって街を巡回しておるのじゃ。

（王女が失踪したあと）

クノックフィエルナ：じゃまじゃ！　どけーっ!!

クノックフィエルナ：ぬぬっ、あやしい奴！　まさか、おぬしではあるまいな？

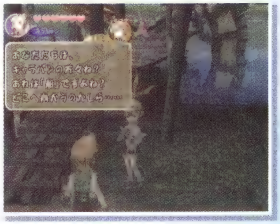
クノックフィエルナ：お、おぬしも姫さまをさがしてくれんか!?

クノックフィエルナ：とほほ……姫さまはいったいどこへ!?

2 ◆ マール峠でテ・オドーに話しかける

テ・オドー：最近、見なれないセルキーの女の子がよく現れるんだけど、どこの誰だか知ってる？

3 ◆ ジェゴン川（東岸）で？？？（フィオナ）に話しかける



？？？（フィオナ）：あなたたちは、キャラバンの方々ね？　あれは「船」ですよね？　どこへ向かうのかしら……。

4 ◆ ジェゴン川（東岸）でクノックフィエルナに話しかける

クノックフィエルナ：おおっ、こっちの方角に！　よしよし、さすがディアドラじゃ!!

5 ◆ ファム大農場で ??? (フィオナ) に話しかける

??? (フィオナ)：必ず戻りますから、そっとしておいて……。あ、何かご用ですか？

クノックフィエルナ：し、しかしですな……。はっ、なんでござるか？　いまは取りこみ中ゆえ、近よらないでくれんか？

6 ◆ ルダの村で ??? (フィオナ) に話しかける

??? (フィオナ)：もう、いいかげんにして!!

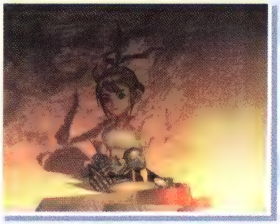
クノックフィエルナ：し、しかし、姫さまを守るのがワタクシの役目であって……。

7 ◆ ルダの村で ??? (フィオナ) に話しかける

??? (フィオナ)：がんばらなきゃね！

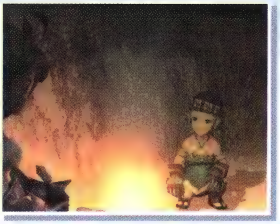
クノックフィエルナ：まったく、ここの者達は、ろくに働きもせず、なっとらんわい!!

8 ◆ ルダの村から ワールドマップへ出る



フィオナ：母がなくなってからというもの、かなしくてかなしくて、それで、じいやからすすめられて、ほんの少しの間だけ、外の世界を見て回ろうと思ったの……。

ド・ハッティ：外の世界？



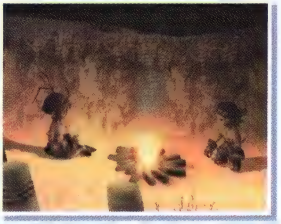
フィオナ：そう、閉ざされたお城の外の世界のことよ。外の世界がこんなにも明るいものだなんてぜんぜん、しらなかった。

ド・ハッティ：すると城の中ってのは、まっくらやみなのか？この夜みたいに……。

フィオナ：そうね……だけど、夜は、空を見上げれば、お星さまが輝いていてくれるけれど、お城の中は、輝く星すら見あたらなかった。

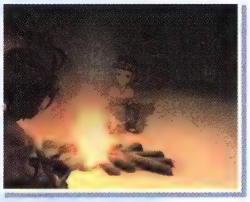
ド・ハッティ：おれたちは、外の世界のコトしかしらないから、よくわかんねえな。

フィオナ：旅の途中でね、クリスタルキャラバンの方たちに出会ったの。なんだか、すごくうらやましくてね……。

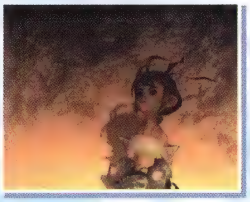


ド・ハッティ：ああ、あいつらは、瘴気の闇の中にあって、その中でただひとつ、輝ける星なんだよな。

フィオナ：そうね……とっても、まぶしかった。わたしも、輝きたい……。



ド・ハッティ：星は、太陽があるうちは見えないよな。夜になったら輝きだすもんだ……。星が輝けば夜道さえ明るく照らす。だから、おまえもよ……そろそろ……。



フィオナ：それ以上は言わないで……。もう気づいたから……。わたしが輝いて、照らし出さないといけないものがあるって気づいたから……。あの星たちのように……。

9 ◆アルフィタリア城を訪れる

◆イベントの流れ

クノックフィエルナ：ティパの村のご一行、ただいま、ごとうちゃ……。

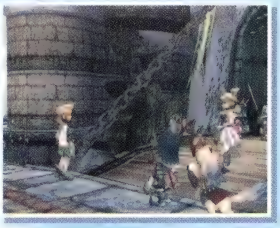
受け取る → 分岐A

受け取らない → 分岐B

クノックフィエルナ：ティパの村のご一行、ただいま、ごとうちゃ……。

フィオナ：くすくす、おちつきなさい、クノックフィエルナ！

フィオナ：ごとうちゃくのようですね……。



フィオナ：キャラバンごくろうさまです。お時間のないところ、およびして申しわけありませんでした。

フィオナ：ただ、ひとこと、お礼がいいたくて……。あなたたちの旅のようすをかいま見させていただきました。家族を信じ、それをつらぬくすがたに、わたしは、心をうたれたのです。あなたたちは、旅をつづけ、思い出をつむがれてますわよね？わたしがつむがなければいけないもの……それは……。

フィオナ：それは、かわりなくつづく平和……それが、王女としての役目……。人には、それぞれ、つむぐべきものがあるのだと、気づかせてくれたのは……あなたたち、クリスタルキャラバンです。わたしの、迷いをたち切ってくれて、ありがとう。

フィオナ：本当に、ありがとう。たいした、お礼はできないけれど、これを受け取ってくださいませんか？

選択肢
「受け取る」 ➡ 分岐A
「受け取らない」 ➡ 分岐B

分岐A

（10万ギルもらえる）
フィオナ：今後とも、旅のご無事をいのっています。これからも、よい思い出をつむいでいってくださいね。

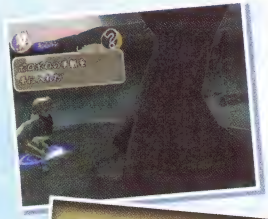
分岐B

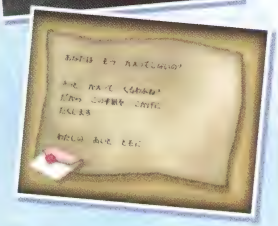
フィオナ：そうですか……、失礼いたしました。あなたたちにとって、価値のあるものは、きっと別のものなのでしょうね。それでは、今後とも旅のご無事をいのっています。お元気で！

蒼色悲恋編

マール峠のセシルと、ルダの村のル・ティパをつなぐ一通の手紙。ふたりの過去に秘められた出来事は、最後まで語られることはない。

1 ◆ ボロボロの手紙を入手する





ボロボロの手紙：あなたは、もう、かえってこないの？　きっと、かえってくるわよね？　だから、この手紙をこかげにたくします。わたしのあいと、ともに。

2 ◆ マール峠でセシルに話しかける

セシル：お、ボロボロの手紙を持っているようじゃな。おぬしも物好きじゃな。ちと、ワシにその手紙を見せてくれんかの。
（選択肢で「見せる」を選ぶ）
セシル：こっ、この手紙は……!?

3 ◆ ルダの村でル・ティパに話しかける

ル・ティパ：なんじゃ、お前の持っている、そのボロボロの手紙は!?　ちょいと、その手紙を見せてくれんか？
（選択肢で「はい」を選んだのち、ふたたび話しかける）
ル・ティパ：こっ、この手紙は……!?

4 ◆ マール峠の住人に話しかける

ラシェ：おじいちゃんったら、突然出てったっきり、帰ってこないの……。

5 ◆ ルダの村の住人に話しかける

ベ・アオ：おかしらは、やっぱり、クラヴァットの女だったんだな。故郷へ帰ったのかな？

カル・リーネ：おかしら、いったいどこへいっちゃったんだろう……。

6 ◆ ティダの村で息絶えているふたりに話しかける

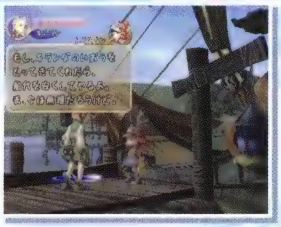
（選択肢で「とってみる」を選ぶと、まあたらしい手紙が手に入る）

まあたらしい手紙：わたしたちは、ながい時をへて、ついにいっしょになります。もう、だれにもじゃまされることなく、えいえんに…。

母親航行編

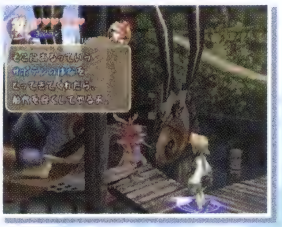
ぼったくりで有名な渡し守のトリスタン。彼自身は何も語らないが、カール＝メッサによって、少しずつ事情が明らかになっていく。

1 ◆ はじめてキランダ火山へ行こうとする



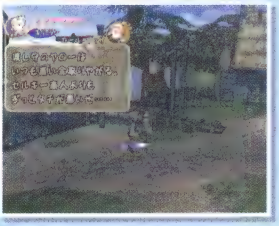
トリスタン：おう、そこに行くのか。キランダ火山のどこかにキランダのいおうがあるって話だ。もし、キランダのいおうをとってきてくれたら、船代を安くしてやるよ。ま、今は無理だろうけど。

2 ◆ はじめてルダの村へ行こうとする



トリスタン：おう、そこに行くのか。ルダの村があるライナリー島にはデカイ砂漠があってな……。そこにあるっていうサボテンのはなをとってきてくれたら、船代を安くしてやるよ。

3 ◆ カール＝メッサに話しかける



カール＝メッサ：渡し守のヤローは、昔はアルフィタリア城の兵士だったって聞いたぜ。なんで船乗りしてんだろ？

カール＝メッサ：渡し守のヤローはいつも高い金取りやがる。セルキー商人よりもずっとタチが悪いぜ……。

4 ◆ トリスタンにキランダのいおうかサボテンのはなを渡す

トリスタン：おおっ！　（アイテム名）を手に入れてくれたんだな！　ありがとよ！　約束通り、今度からあんたらのキャラバンの船代は元値の2割引（※2）でいいぞ！

5 ◆ カール＝メッサに話しかける

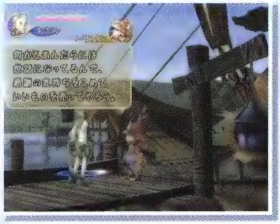
会話A
（トリスタンにキランダのいおうかサボテンのはなの片方を渡している場合）

カール＝メッサ：ウワサによると、渡し守のヤローが高い金をとってるのには、何か理由があるらしいぜ。

会話B
（トリスタンにキランダのいおうとサボテンのはなの両方を渡している場合）

カール＝メッサ：オレも気になったんでいろいろ調べたんだがよ、どうやら高い船代には家族がからんでるらしい。

6 ◆ 2年後にトリスタンに話しかける



トリスタン：何かとあんたらには世話になってるんで、感謝の気持ちをこめていいものを売ってやろう。船代ナシで船に乗れるキャラバン用のフリーパスなんだが、買わないかい？
（選択肢で「買う」を選び、フリーパスを50000ギルで買う）
トリスタン：おお！　ありがとよ！　今後はあんたらからは一切金はとらねえよ。ホント、ありがとよ！

7 ◆ カール＝メッサに話しかける

カール＝メッサ：おう、聞いたか？　渡し守の母ちゃん、なおったらしいぜ！　いやー、よかった！　聞いた話だと、なんでもたくさんのお金を渡したすごいキャラバンがいるんだってよ。
カール＝メッサ：渡し守のヤロー、家の大変な事情があるのにそれを少しも顔に出さないなんてスゲーぜ。オレ、あいつのことボロクソに言ってたのをちょっとくやんでるんだ。あいつ、大したヤツだよ。

※2……すでにキランダのいおうかサボテンのはなを渡していた場合は「元値の半分」

CHAPTER 4

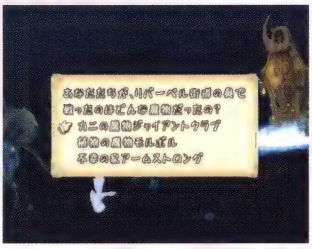
DIARY&LETTER

日記のすべて

ティパの村のクリスタル・キャラバンがつづった冒険記には、旅の思い出がたくさん詰まっている。ここでは、その冒険記に刻まれる日記のすべてを紹介しよう。

記録される日記は全部で390種類

このゲームでは、特定の条件を満たすたびに、対応した日記が冒険記に書かれていく。ひとつのキャラバン内なら、どのキャラクターを操作していたかにかかわらず、順番に記録されていくのが特徴だ。日記は全部で390種類あり、記録されたものは、ワールドマップのメインメニューで「日記」の項目を選べば、読み返すことが可能。なお、日記が記録された場合、「思い出の数」も1増えるが、これはそのとき操作していたキャラクターのものにかぎられる。



←クリスタルワールドでのミオの質問は、記録された日記のなかからランダムで出題される（→P.230）。

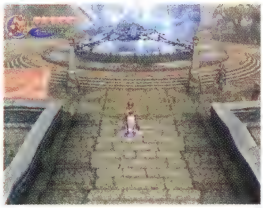
日記が記録される状況

日記が記録される状況は、つぎの5つのパターンに分類することが可能。3以外の状況では、記録される条件を何回満たしても、はじめの1回しか記録されないようになっている。ちなみに、新たに日記が記録される状況にあったとしても、すでに日記のページ数が256ページに達している場合、それ以上記録されることはないので注意。

1 しずく集めの旅を進める

旅立ちの朝の気持ちや、ミルラのしずく集めの旅を振り返った感想などが書かれる。全12種類。

2 特定のエリアを訪れる



各地の街や村をはじめて訪れたときの感想や、ダンジョンをクリアしたときの思いなどが書かれる。全21種類。

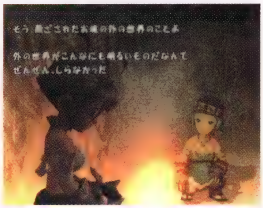
3 LV2～3のダンジョンでミルラのしずくを入手する

ダンジョンLV（→P.309）が2～3のダンジョンをクリアしたときの感想が書かれる。全130種類。

4 街道イベントを見る

街道で出会った人々とのさまざまな思い出が書かれる（街道イベントの発生条件はP.68～72を参照）。全225種類。

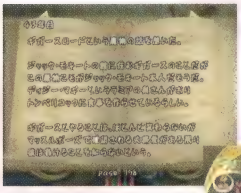
5 特殊イベントを進行させる



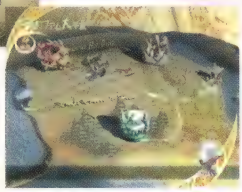
『王女失踪』または『蒼色悲恋』のイベントをそれぞれ特定の段階まで進めると記録される。全2種類。

日記を記録するうえで注意すべきイベント

日記の条件を満たしていく場合、注意が必要なイベントがいくつかある。街道イベントは、選んだ選択肢などによって展開が変化し、異なる日記が記録されることが多い。なかでも右の表の街道イベントは、2種類以上の日記が用意されているものの、イベントが発生するのは1回のみで、記録される日記のうちのどれかひとつしか見ることができない。また、右下の表のイベントは、対応した日記が記録できなくなってしまう状況があるので注意しよう。



⬅全部で157種類もある『魔物情報』。日記のページが256ページに達していると、新たに教えてもらったモンスターの情報を確認できなくなってしまう。



➡『魔物情報』の日記を効率よく見るには、アイテム欄を素材以外ですべて埋め、所持金を100ギル未満にして、その年でミルラのしずくを2回集めた状態で、街道を往復するといい。

◆一度しか発生せず、選択肢によって日記が変わるイベント

イベント名	記録される日記No.
『マール峠のキャラバンと』	170か171
『ファム大農場のキャラバンと』	172か173
『盗賊団vs詐欺師』	176か177
『キャラバン包囲作戦』(※1)	181か182
『さよならじいさん』	184か185
『導入』	244か245
『リルティの歴史と隊長さん』	301か302
『隊長引退』	303か304か305
『いなかパンと世界 その1』	365か366
『いなかパンと世界 その2』	367か368か369

※1……「おとなしく従う」を選択した場合は、ふたたび同じイベントが発生するため、No.181とNo.182の両方を記録できる

◆特定の状況で記録できなくなる日記

日記No.	関連するイベント	記録できなくなる状況
298	『同族のよしみ』	プレイ年数が6年目以降になる
299	『隊長は心配です』	プレイ年数が6年目以降になる
390	『蒼色悲恋』	ティダの村で、まあたらしい手紙を入手したあと、マップを切りかえずにコンティニューまたはテレポをする

日記インデックス

No.	タイトル	記録される条件	掲載ページ
ミルラのしずく集めの旅の日記			
□ 1	旅立ちの朝	「はじめから」を選んでゲームを開始する	P.118
□ 2	1年目の旅を終えて	1年目でミルラのしずくを3回入手して、水かけ祭りを見る	P.118
□ 3	2年目の旅を終えて	2年目でミルラのしずくを3回入手して、水かけ祭りを見る	P.118
□ 4	3年目の旅を終えて	3年目でミルラのしずくを3回入手して、水かけ祭りを見る	P.118
□ 5	4年目の旅を終えて	4年目でミルラのしずくを3回入手して、水かけ祭りを見る	P.118
□ 6	5年目の旅を終えて	5年目でミルラのしずくを3回入手して、水かけ祭りを見る	P.118
□ 7	6年目の旅を終えて	6年目でミルラのしずくを3回入手して、水かけ祭りを見る	P.118
□ 8	7年目の旅を終えて	7年目でミルラのしずくを3回入手して、水かけ祭りを見る	P.118
□ 9	8年目の旅を終えて	8年目でミルラのしずくを3回入手して、水かけ祭りを見る	P.119
□ 10	9年目の旅を終えて	9年目でミルラのしずくを3回入手して、水かけ祭りを見る	P.119
□ 11	10年目の旅を終えて	10年目でミルラのしずくを3回入手して、水かけ祭りを見る	P.119
□ 12	11年目の旅を終えて	11年目でミルラのしずくを3回入手して、水かけ祭りを見る	P.119
特定のエリアを訪れたときの日記			
□ 13	マール峠にて	マール峠を訪れて、ワールドマップに出る	P.119
□ 14	アルフィタリア城にて	アルフィタリア城を訪れて、ワールドマップに出る	P.119
□ 15	シェラの里にて	シェラの里を訪れて、ワールドマップに出る	P.119
□ 16	ファム大農場にて	ファム大農場を訪れて、ワールドマップに出る	P.119
□ 17	ルダの村にて	ルダの村を訪れて、ワールドマップに出る	P.120
□ 18	マグ・メルにて	マグ・メルを訪れて、ワールドマップに出る	P.120
□ 19	瘴気ストリームを越えて	瘴気ストリームを越える	P.120
□ 20	モーグリの巣を訪れて	モーグリの巣を訪れて、マップを切りかえる	P.120

No.	タイトル	記録される条件	掲載ページ
□ 21	リバーベル街道	リバーベル街道をはじめてクリアする	P.120
□ 22	ゴブリンの壁	ゴブリンの壁をはじめてクリアする	P.120
□ 23	キノコの森	キノコの森をはじめてクリアする	P.120
□ 24	カトゥリゲス鉱山	カトゥリゲス鉱山をはじめてクリアする	P.120
□ 25	ティダの村	ティダの村をはじめてクリアする	P.121
□ 26	ジャック・モキートの館	ジャック・モキートの館をはじめてクリアする	P.121
□ 27	ヴェオ・ル水門	ヴェオ・ル水門をはじめてクリアする	P.121
□ 28	セレパティオン洞窟	セレパティオン洞窟をはじめてクリアする	P.121
□ 29	デーモンズ・コート	デーモンズ・コートをはじめてクリアする	P.121
□ 30	キランダ火山	キランダ火山をはじめてクリアする	P.121
□ 31	コナル・クルハ湿原	コナル・クルハ湿原をはじめてクリアする	P.121
□ 32	レベナ・テ・ラ	レベナ・テ・ラをはじめてクリアする	P.121
□ 33	ライナリー砂漠	ライナリー砂漠をはじめてクリアする	P.122

LV2～3のダンジョンでミルラのしずくを入手したときの日記(※2)

□ 34～46	ダンジョンクリア その1A	パーティがひとりのとき、0～2回戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする	P.122
□ 47～59	ダンジョンクリア その1B	パーティがふたり以上のとき、合計0～2回戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする	P.122
□ 60～72	ダンジョンクリア その2A	パーティがひとりのとき、3～4回戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする	P.122
□ 73～85	ダンジョンクリア その2B	パーティがふたり以上のとき、合計3～4回戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする	P.122
□ 86～98	ダンジョンクリア その3A	パーティがひとりのとき、5～8回戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする	P.122
□ 99～111	ダンジョンクリア その3B	パーティがふたり以上のとき、合計5～8回戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする	P.122
□ 112～124	ダンジョンクリア その4A	パーティがひとりのとき、9～16回戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする	P.123
□ 125～137	ダンジョンクリア その4B	パーティがふたり以上のとき、合計9～16回戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする	P.123
□ 138～150	ダンジョンクリア その5A	パーティがひとりのとき、17回以上戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする	P.123
□ 151～163	ダンジョンクリア その5B	パーティがふたり以上のとき、合計17回以上戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする	P.123

街道イベント【黒騎士編(→P.73)】の日記

□ 164	黒騎士 その1	『武勇の噂』を見る	P.123
□ 165	黒騎士 その2	『嵐の予感』を見る	P.123
□ 166	黒騎士 その3	『しましまは命を盗まない』を見る	P.123
□ 167	黒騎士 その4	『贖罪』を見る	P.123
□ 168	黒騎士 その5	『目撃』を見る	P.124
□ 169	黒騎士 その6	『邂逅』を見る	P.124

街道イベント【サギ師ガーディ編(→P.77)】の日記

□ 170	サギ師ガーディ その1A	『マール峠のキャラバンと』で「助けてみる」を選択する	P.124
□ 171	サギ師ガーディ その1B	『マール峠のキャラバンと』で「ほっとく」を選択する	P.124
□ 172	サギ師ガーディ その2A	『ファム大農場のキャラバンと』で「貸す」を選択する	P.124
□ 173	サギ師ガーディ その2B	『ファム大農場のキャラバンと』で「貸さない」を選択する	P.124
□ 174	サギ師ガーディ その3	『シェラの里のキャラバンと』を見る	P.124
□ 175	サギ師ガーディ その4	『ルダの村のキャラバンと～白昼夢』を見る	P.124
□ 176	サギ師ガーディ その5A	『盗賊団vsサギ師』で「とりあえず払う」を選択し、100万ギル以上払う	P.125
□ 177	サギ師ガーディ その5B	『盗賊団vsサギ師』で「しましまリンゴを出す」を選択する	P.125

街道イベント【しましま盗賊団編(→P.85)】の日記

□ 178	しましま盗賊団 その1A	『本業』で食料を盗まれる	P.125
□ 179	しましま盗賊団 その1B	『本業』で素材を盗まれる	P.125
□ 180	しましま盗賊団 その2	『偽キャラバン作戦』を見る	P.125
□ 181	しましま盗賊団 その3A	『キャラバン包囲作戦』で「強行突破する」を選択する	P.125
□ 182	しましま盗賊団 その3B	『キャラバン包囲作戦』で「おとなしく従う」を選択する	P.125
□ 183	しましま盗賊団 その4	『モーグリ潜入作戦』を見る	P.125
□ 184	しましま盗賊団 その5A	『さよならじいさん』で「ウチの村に来るかい？」を選択する	P.126
□ 185	しましま盗賊団 その5B	『さよならじいさん』で「盗賊団も解散だな」を選択する	P.126

街道イベント【マール峠のキャラバン編(→P.91)】の日記

□ 186	マール峠のキャラバン その1	『魔物を追って』を見る	P.126
□ 187～237	マール峠のキャラバン その2-1～その2-51	『魔物情報(アイテム)』で特定のモンスターの情報を聞く(※3)	P.126～132
□ 238	マール峠のキャラバン その3	『おすそわけ』を見る	P.132
□ 239	マール峠のキャラバン その4	『武器をくれる』を見る	P.132
□ 240	マール峠のキャラバン その5A	『素材を売ってと頼まれて』で「タダであげる」を選択する	P.133

No.	タイトル	記録される条件	掲載ページ
□ 241	マール峠のキャラバン その5B	『素材を売ってと頼まれて』で「売ってあげる」を選択し、取引価格未満の値段を提示して素材を売る	P.133
□ 242	マール峠のキャラバン その5C	『素材を売ってと頼まれて』で「売ってあげる」を選択し、取引価格以上の値段を提示して断られる	P.133
□ 243	マール峠のキャラバン その5D	『素材を売ってと頼まれて』で「ゆずれない」を選択する	P.133

街道イベント【アルフィタリア城のキャラバン編(→P.92)】の日記

□ 244	アルフィタリア城のキャラバン その1A	『導入』で「教えて!」を選択するか、「えんりょします」→「やっぱ、教えて!」の順に選択する	P.133
□ 245	アルフィタリア城のキャラバン その1B	『導入』で「えんりょします」を2回選択する	P.133
□ 246	アルフィタリア城のキャラバン その2	『城下町行進』を見る	P.133
□ 247~297	アルフィタリア城のキャラバン その3-1~その3-51	『魔物情報(攻撃)』で特定のモンスターの情報を聞く(※3)	P.133~140
□ 298	アルフィタリア城のキャラバン その4	『同族のよしみ』を見る	P.140
□ 299	アルフィタリア城のキャラバン その5	『隊長は心配です』を見る	P.140
□ 300	アルフィタリア城のキャラバン その6	『ケンカしてました』を見る	P.140
□ 301	アルフィタリア城のキャラバン その7A	『リルティの歴史と隊長さん』で「そうですね」を選択する	P.140
□ 302	アルフィタリア城のキャラバン その7B	『リルティの歴史と隊長さん』で「そうですか?」を選択する	P.140
□ 303	アルフィタリア城のキャラバン その8A	『隊長引退』で所持金が100ギル以上のときに「お祝いを送る」を選択する	P.140
□ 304	アルフィタリア城のキャラバン その8B	『隊長引退』で所持金が100ギル未満のときに「お祝いを送る」を選択する	P.141
□ 305	アルフィタリア城のキャラバン その8C	『隊長引退』で「とりあえずおめでとうだけ」を選択する	P.141

街道イベント【シェラの里のキャラバン編(→P.97)】の日記

□ 306	シェラの里のキャラバン その1A	『交換しないか?』で「そうですよ」→「いいですよ」の順に選択し、素材を交換する	P.141
□ 307	シェラの里のキャラバン その1B	『交換しないか?』で「そうですよ」→「イヤです」の順に選択し、素材を交換しない	P.141
□ 308	シェラの里のキャラバン その1C	『交換しないか?』で「そんな物は持ってません」を選択する	P.141
□ 309	シェラの里のキャラバン その2A	『魔物情報(弱点)』で「いりません」を選択する	P.141
□ 310~364	シェラの里のキャラバン その2B-1~その2B-55	『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、特定のモンスターの情報を聞く(※3)	P.141~148
□ 365	シェラの里のキャラバン その3A	『いなかパンと世界 その1』で「テキトーにあいづちをうつ」を選択する	P.148
□ 366	シェラの里のキャラバン その3B	『いなかパンと世界 その1』で「パンを食べる」を選択する	P.148
□ 367	シェラの里のキャラバン その4A	『いなかパンと世界 その2』で「そう瘴気ですね」を選択する	P.148
□ 368	シェラの里のキャラバン その4B	『いなかパンと世界 その2』で「いえ青カビです」を選択する	P.149
□ 369	シェラの里のキャラバン その4C	『いなかパンと世界 その2』で「だまって食べる」を選択する	P.149
□ 370	シェラの里のキャラバン その5	『いなかパンと世界 完結編』を見る	P.149

街道イベント【ファム大農場のキャラバン編(→P.101)】の日記

□ 371	ファム大農場のキャラバン その1	『農民みたいな人たち』を見る	P.149
□ 372	ファム大農場のキャラバン その2A	『一緒に食事』で「いただきます」を選択する	P.149
□ 373	ファム大農場のキャラバン その2B	『一緒に食事』で「また今度」を選択する	P.149
□ 374	ファム大農場のキャラバン その3A	『素材買わない?』で「足りない」を選択し、素材を買う	P.149
□ 375	ファム大農場のキャラバン その3B	『素材買わない?』で「足りない」を選択し、取引価格の2倍以上のギルを支払い、おまけをもらう	P.149
□ 376	ファム大農場のキャラバン その3C	『素材買わない?』で「足りない」を選択し、素材を買わない	P.150
□ 377	ファム大農場のキャラバン その3D	『素材買わない?』で「足りてる」を選択する	P.150
□ 378	ファム大農場のキャラバン その4	『農耕について教えてもらいました その1』を見る	P.150
□ 379	ファム大農場のキャラバン その5	『農耕について教えてもらいました その2』を見る	P.150

街道イベント【ルダの村のキャラバン編(→P.103)】の日記

□ 380	ルダの村のキャラバン その1A	クリスタルケージがカラのときに『しずくたまった?』を見る	P.150
□ 381	ルダの村のキャラバン その1B	クリスタルケージにミルラのしずくがたまっているときに『しずくたまった?』を見る	P.150
□ 382	ルダの村のキャラバン その2	『喧嘩するほど仲が良い』を見る	P.150
□ 383	ルダの村のキャラバン その3A	『素材買って!』で「買ってあげる」を選択し、素材を取引価格未満の値段で買う	P.150
□ 384	ルダの村のキャラバン その3B	『素材買って!』で「買ってあげる」を選択し、素材を取引価格以上の値段で買う	P.151
□ 385	ルダの村のキャラバン その3C	『素材買って!』で「買ってあげない」を選択する	P.151
□ 386	ルダの村のキャラバン その4A	『ハナさんの舞』で「たのむ」を選択し、一緒に踊り出す前に街道を出る	P.151
□ 387	ルダの村のキャラバン その4B	『ハナさんの舞』で「たのむ」を選択し、一緒に踊り出すまで見る	P.151
□ 388	ルダの村のキャラバン その4C	『ハナさんの舞』で「えんりょする」を選択する	P.151

特殊イベント(→P.106)に関連した日記

□ 389	旅のミリョク	『王女失踪』のイベントを進行させて、ルダの村でフィオナがド・ハッティと語り合うシーンを見る	P.151
□ 390	結ばれたふたり……	『蒼色悲恋』のイベントを進行させて、ティダの村でまあたらしい手紙を入手したあと、別のマップに行く	P.151

※2……No.34~163の日記は、クリアしたダンジョンごとに異なるNo.の日記が記録される。また、条件にある「戦闘不能状態になった回数」には、瘴気や帯電特性(→P.412)によるダメージで戦闘不能状態になったときのものは含まれない

※3……はじめはかならずプリンの情報が聞ける。2回目以降はまだ情報を聞いていないモンスターのなかからランダムで選ばれたものの情報が聞け、それに対応した日記が記録される

日記オールリスト

ミルラのしずく集めの旅の日記

1 旅立ちの朝

条件 「はじめから」を選んで ゲームを開始する

いよいよ旅立ちの朝がやってきた。
軽く気を張って、旅の始まりを
わざと感じてみた。

街道沿いによい広場を見つけたので
今日のところは、ここにキャンプを張って
明日は日の出とともに、しずくを目指して
進むつもりだ。

2 1年目の旅を終えて

条件 1年目でミルラのしずくを 3回入手して、水かけ祭りを見る

初めてのキャラバンの旅が終わって。

話に聞いていただけの外の世界は
感動とおどろきと、少しだけ苦難に
満ちた場所だった。
目を閉じれば今でもはっきりと思い出せる
数々の冒険を越えて無事にミルラのしずくを
持ち帰ることができたんだ。

さて、今夜はお祭りだ。　楽しもう。

3 2年目の旅を終えて

条件 2年目でミルラのしずくを 3回入手して、水かけ祭りを見る

2年目の旅が終わって。

瘴気になやまされたり、魔物におそわれたり
たくさんつらいこともあった。
でも、その分、やっとたどりついた街で
出会った人々の笑顔や、さみしい街道で
他の村のキャラバンとすごしたひとときが
楽しい思い出となって残っている。

来年もまた会えるといいな。

4 3年目の旅を終えて

条件 3年目でミルラのしずくを 3回入手して、水かけ祭りを見る

3年目の旅が終わって。

今年、新しい出会いをして思い出ができれば
去年の思い出は少しずつ、うすれていく。
おとぎ話の中では、輝きを失った思い出は
闇として"魔"に食べられてしまうけど
忘れられた思い出はどこに行くのだろう。

過去を大事に思ってふりかえれば
未来へ進むさみしさもあると思った。

5 4年目の旅を終えて

条件 4年目でミルラのしずくを 3回入手して、水かけ祭りを見る

4年目の旅が終わって。

長い旅を続ける中で、初めて旅立った時に感じた
出会いのよろこびや、冒険への期待感はうすれて
思い出までもが、すりへっていく。
ただキャラバンとしての目的を果たすだけの
そっけない旅になるなら、それはかなしいことだ。

だからって、過去を見てばかりもいられない。
未来を望むからこそのミルラの旅だもの。

6 5年目の旅を終えて

条件 5年目でミルラのしずくを 3回入手して、水かけ祭りを見る

5年目の旅が終わって。

すべての記憶を失い、ただ"光"を追う男。
何の記憶も持たずに、ひたすら前へ
ふみ出していけるものなのだろうか。
いや、記憶を持たないことに苦しむから
彼は"光"を追い続けるしかないのかもしれない。

記憶があったなら、彼だって
他の生き方も選べたはずだから。

7 6年目の旅を終えて

条件 6年目でミルラのしずくを 3回入手して、水かけ祭りを見る

6年目の旅が終わって。

黒騎士を倒したあの子供の父親は、彼が
生まれる前に旅立ったのだと、後で聞いた。

あの子供はただ父親との思い出を欲して
いたんじゃないかなと思う。
父親のかたきと信じる者をうつことで
彼のことすら知らないであろう父親の存在と
父親との関係のあかしを手に入れようとしたんだと。

8 7年目の旅を終えて

条件 7年目でミルラのしずくを 3回入手して、水かけ祭りを見る

7年目の旅が終わって。

「遠い遠い昔、世界が瘴気のない楽園だったころ
"姫"は人の思い出の輝きをあつめて
クリスタルの輝きに変えていました」

おとぎ話にある楽園はかつての世界のすがた。
そういえば、瘴気のない世界にあこがれることを
どうして人々は忘れてしまったのだろう。

9 8年目の旅を終えて

条件 8年目でミルラのしずくを3回入手して、水かけ祭りを見る

8年目の旅が終わって。

『ある日、天より"よばいぼし"が下りると
思い出は輝きを失い、クリスタルの光も失せて
やがて闇に満ちた世界に"魔"が生まれました』

くわしい話はシェラの里などで聞けるけれど
おとぎ話の中だけでなく、隕石は現実にも
瘴気や魔物に関係があるみたいだった。

10 9年目の旅を終えて

条件 9年目でミルラのしずくを3回入手して、水かけ祭りを見る

9年目の旅が終わって。

『生まれたばかりで腹ぺこだった"魔"が
どんどん闇を食べていくと
そのあとには魔物が残されました』

『星』と『闇』、『姫』と『魔』、『クリスタルの輝き』と『魔物』
おとぎ話には対になっている存在が多く現れる。
そしてそれらの背景には『思い出』があって
何か大事なことを伝えているように思える。

11 10年目の旅を終えて

条件 10年目でミルラのしずくを3回入手して、水かけ祭りを見る

10年目の旅が終わって。

『魔物たちが思い出を黒くぬりつぶしてまわると
そうしてできた闇を、また"魔"が食べて
さらに魔物を増やしてしまいました』

この続きがどうしても思い出せない。
"姫"が出てきたようにも思うのだけど
いったいどんな終わりだったかな。

12 11年目の旅を終えて

条件 11年目でミルラのしずくを3回入手して、水かけ祭りを見る

今年の旅を終えて。

水かけ祭では、よっぱらった村長が必ず
キャラバンが旅立った時の話を始める。
その主役たる自分たちですら
日記をたよりにしなければ思い出せないけど
村長にしてみれば、キャラバンを送り出すよろこびと
村の若者を危険の最中へ送り出すかなしみと
りょうほうの感情をひめた思い出だから
忘れられないんだろうな。

特定のエリアを訪れたときの日記

13 マール峠にて

条件 マール峠を訪れて、ワールドマップに出る

マール峠の村。

ここが、かつての、リルティの民の中心となった土地。

ここで生まれた鉄で、リルティの民は、
世界中を支配していったという。
だけど、いまは、ただの街道ぞいの村。

時は、すべてのものを流してくれる。
楽しいことも、つらいことも、すべてを。

14 アルフィタリア城にて

条件 アルフィタリア城を訪れて、ワールドマップに出る

初めてみたアルフィタリアの城下町。

大きなたてものがひしめきあい、
さまざまなひとが、いそがしそうに動き回っている。

ふと、みんなの顔が、同じように見えた。
何かに追われているような、
そんな顔のひとたちばかりだった。

15 シェラの里にて

条件 シェラの里を訪れて、ワールドマップに出る

ユークの都、シェラ。

ひんやりとした空気があふれ、
とても、ティパの村と、
同じ世界のようには見えない。
ユークの民は、魔法の力を最大に引き出すため
一風かわったすがたをしているのだという。
あるひとが言った。　彼らには肉体はなく、
たましいだけの存在なのだと。
なんとも、ミステリアスな種族だ。

16 ファム大農場にて

条件 ファム大農場を訪れて、ワールドマップに出る

広々としたファム大農場。
ここは、クラヴァットの民が、
長い年月をかけて、たがやした土地だという。

なんとも、地道でクラヴァットらしい話だ。
だけど、ここの地に、水を引いたのは、
ユークの民で、この地までの街道を
作ったのは、リルティの民だという。
平和のつどう場所だと感じた。

17 ルダの村にて

条件 ルダの村を訪れて、ワールドマップに出る

ここが、セルキーの民の村。
最初は、少しこわい気もした。

いまでも、あの、とぎすまされた
風の通る港を思い出すと、ゾクゾクする。

ゾクゾクすると思ったら、
どうも、サイフから、お金を抜き取られたらしい。
もう、ここへは立ちよりたくない。

18 マグ・メルにて

条件 マグ・メルを訪れて、ワールドマップに出る

伝説の村、マグ・メル。

いや、伝説からも消えようとしていた村だ。

時間が止まっている？

とても息ぐるしい。

なにか、おかしな風の流れを感じた。

19 瘴気ストリームを越えて

条件 瘴気ストリームを越える

瘴気ストリーム。

この地を多くのキャラバンが越えていった。
そして、自分も越えてゆく。
また、後から、続いて越えてゆく人がいる。

歴史のはしっこに、
ほんの少し、ふれたような気がした。

20 モーグリの巣を訪れて

条件 モーグリの巣を訪れて、マップを切りかえる

はじめておとずれた、モーグリの巣。

近頃のモーグリというのは、こんなにも、
モダンなくらしをしているのだろうか？
相変わらずのフレンドリーさで、
キャラバン一同をなぐさめてくれる。
立ち去ろうとすると、モーグリは、
すこし、さびしそうな顔をした……ような気がした。
アタマのポンポンにさわって、別れをつげた。

21 リバーベル街道

条件 リバーベル街道をはじめてクリアする

みどりの美しい丘の間をぬうようにして
リバーベル街道を行くとベル川に出る。

ベル川の水の流れはサラサラとおだやかで
張りつめた気をいくらかほぐす。
小鬼たちを退けつつ先へ進むと
にじのかかる美しいたきのある広場に出た。

こんなにきれいな場所なのに、まさかここで
ジャイアントクラブと戦うことになるとは。

22 ゴブリンの壁

条件 ゴブリンの壁をはじめてクリアする

ティパの村の東、大陸を二分する
クトリーマ山脈にゴブリンの壁はある。

その名の示すとおり、そこにはゴブリンが巣食い
彼らなりの文化をもって祭事がとり行われている。
村では以前から彼らを危なく思っていたので
今回はこれを攻めつつ、ミルラのしずくを調達する
作戦を実行することになった。

うまくいった。　しばらくは村も安心だろう。

23 キノコの森

条件 キノコの森をはじめてクリアする

キノコの森と呼ばれる場所に近づくほどに
自分が小さくなっていくような感覚にみまわれる。
まわりにキノコが増えるのはわかるけど
どんどん大きくなっていくのだ。

着いてみれば、もうそこはたしかにキノコの森。
足場までキノコでうめつくされている。

モルボルになやまされるも、なんとか
ミルラのしずくをえることができた。

24 カトゥリゲス鉱山

条件 カトゥリゲス鉱山をはじめてクリアする

カトゥリゲス鉱山。
リルティの民が世界を支配した時代のなごり。
今、ここを支配するのはオークたちだ。

角灯の光で壁面にうかぶ自分の影に
いちいちおどろきながら、こう道を奥へと進む。

休けい所に使われていたらしい広間に
待ち受けていたオークキングを倒した先で
無事、ミルラのしずくをえることができた。

25 ティダの村

条件 ティダの村をはじめてクリアする

ティダの村にミルラの木が育ったのは
村がほろんだ後だったそうだ。

キャラバンの帰りを待ち続けた人々の想いが
きっと命の木として形になったのだろう。
しかし一方で、その人々の想いは
アームストロングも生んでしまった。

他の村のキャラバンがここに来たがらない
気持ちがわかったように思う。

26 ジャック・モキートの館

条件 ジャック・モキートの館をはじめてクリアする

ジャック・モキートの館をおとずれる。
キノコの森でもこんな気分を味わったけど
ここではもう完全に小人の気分だ。

ギガースの主人に、ラミアの奥さん
トンベリのコックまでそろっていると
勝手に館に入ってあばれている
こちらが悪いんじゃないかと思う。

「ごめんください」ぐらい言えばよかった。

27 ヴェオ・ル水門

条件 ヴェオ・ル水門をはじめてクリアする

平和の時代のシンボル、ヴェオ・ル水門。
まるでその時代の到来を祝うように
ミルラの木がそこに育ったのだという。

ただひとつの不幸は、水門を魔物から
守るためにおかれたゴーレムの奥に
そのミルラの木が生えてしまったことだ。

何かをえるには、やはり試練を越えて
行かなければならないということか。

28 セレパティオン洞窟

条件 セレパティオン洞窟をはじめてクリアする

ファム大平原の南の森の奥に
大きく口を開けたセレパティオン洞窟の
その奥深くで、風を生み出していたのは
ケイブウォームだった。

しずくをえた帰り、洞窟の入り口に立ってふりかえる。
風はない。　あの化物がもう息をしないからだ。
伝説はやはり伝説だったと、去ろうとしたとき

風が頬をなでた。

29 デーモンズ・コート

条件 デーモンズ・コートをはじめてクリアする

悪魔の巣窟デーモンズ・コート。
多くのキャラバンがここをおとずれる頃
それは旅につかれてしまっていたり
あるいは、なれて増長してしまったりしている。

漠然と悪魔という言葉が使われているのは
そんな、負けそうになる気持ちや
ゆだんする気持ちをいさめるため。

気を引きしめていかなければ。

30 キランダ火山

条件 キランダ火山をはじめてクリアする

キランダ火山島に渡る。
ひとまずは上陸が無事に終わってほっとする。

活火山であるキランダ火山は
何があるかわからないので、先を急ぐ。

頂上にいたてつきょじんには
手をやいたけれど、またこうして
本土に帰ってこれたのだから、よしとしよう。

31 コナル・クルハ湿原

条件 コナル・クルハ湿原をはじめてクリアする

コナル・クルハ湿原をおとずれる。
最果てへ最果てへと、長く長く続く橋に
これを作ったセルキーたちの想いが感じられる。

たどりついた先にいたのはドラゴンゾンビだった。
当時、セルキーたちは、まだ生きていた
この化物と戦い、新天地を目指したのだろう。

そして、その先にはミルラの木があった。
まるで人の想いの"ぼ碑"のようでさみしげだった。

32 レベナ・テ・ラ

条件 レベナ・テ・ラをはじめてクリアする

レベナ・テ・ラ。
すでにうしなわれた栄華と繁栄の過去を
復活させる夢を捨てきれなかった者が
作り出したという魔都。

その地を統べる者も、またその民も
死の世界の人なれば、それは死都でしかない。

リッチがポータルに消えた後の屋内は
やけにしずかだった。

33 ライナリー砂漠

条件 ライナリー砂漠を はじめてクリアする

ライナリー砂漠に来てみた。

目に入る景色は、どこも砂で満たされていて
伝説の宝物どころか、こんな地にミルラの木さえ
育つものなのかと不安になる。

伝説の宝物はともかく、アントリオンを
倒した先で、しずくはえられた。

だいぶ遠くまで来ちゃったな。

LV2～3のダンジョンでミルラのしずくを入手したときの日記

※【ダンジョン名】【ボス名】の部分には、それぞれクリアしたダンジョンに対応したものが入る

34～46 ダンジョンクリアその1A

条件 パーティがひとりのとき、0～2回戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする

【ダンジョン名】にて【ボス名】を倒し
無事にミルラのしずくをえる。

今回はゆとりのある戦いだったから
景色を楽しみながら、軽く食事をとったり
安らかな時間をすごすこともできた。

でも、まさか自分がこれほど戦いに
向いているとは思わなかったな。

47～59 ダンジョンクリアその1B

条件 パーティがふたり以上のとき、合計0～2回戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする

【ダンジョン名】にて【ボス名】を倒し
無事にミルラのしずくをえる。

ケガをする者も出なかったので
軽い食事をとりながら
安らかな時間をすごせた。

でも、まさか自分がこれほど戦いに
向いているとは思わなかったな。

60～72 ダンジョンクリアその2A

条件 パーティがひとりのとき、3～4回戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする

【ダンジョン名】にて
なんとかミルラのしずくをえる。

【ボス名】を倒したころには
全身キズだらけで、モグも心配してくれたけど
この程度ですむものなら、まだいいと思う。

旅に出てから、何度か大きな戦いはあったけど
やはりゆだんはできないな。

73～85 ダンジョンクリアその2B

条件 パーティがふたり以上のとき、合計3～4回戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする

【ダンジョン名】にて【ボス名】を倒し
なんとかミルラのしずくをえる。

倒れる者が出て心配したものの
命に関わるほどではなく胸をなでおろす。

旅に出てから、何度か大きな戦いはあったけど
やはりゆだんはできないなと思う。

86～98 ダンジョンクリアその3A

条件 パーティがひとりのとき、5～8回戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする

【ダンジョン名】にて【ボス名】を倒し
どうにかミルラのしずくをえる。

こうして無事にキャラバンまで
戻ってこれたからよかったけれど
ミルラの木の前にたどりついた時には
立っているのがやっとな感じだった。

今日はもう休もうと思う。
明日からも旅は続くのだから。

99～111 ダンジョンクリアその3B

条件 パーティがふたり以上のとき、合計5～8回戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする

【ダンジョン名】にて【ボス名】を倒し
やっとミルラのしずくをえる。

ゆだんのならない旅だった。
あやうく命を落としかける者もでて
あらためて、この旅の危険をさとる。

今はもう、みんな安らかな寝息をたてているけど
明日からも気を引きしめていかないと。

112～124 ダンジョンクリアその4A

条件 パーティがひとりのとき、9～16回戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする

【ダンジョン名】にて【ボス名】を倒し
ミルラのしずくをえることができた。

次々に流れ出ていった真っ赤な命は
はじっこからどんどん黒ずんで
いつしか、それは、はいよる死となる。

こんなかたちで命を感じ、考えることになって
生きてるってことを初めて知ったように思う。
キズあと、残るだろうな。

125～137 ダンジョンクリアその4B

条件 パーティがふたり以上のとき、合計9～16回戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする

【ダンジョン名】にて【ボス名】を倒し
ミルラのしずくをえることができた。

危なかった。　自分の命が消えていく感覚。
砂まじりの苦い"ち"の味。
もう二度と味わいたくない。

キズがいたくて眠れやしないけど
そのいたみすら、今、命があるあかしと思えば
よろこびになみだが出る。

138～150 ダンジョンクリアその5A

条件 パーティがひとりのとき、17回以上戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする

なんということだろう。　生きている。

これは夢なんじゃないだろうか。
もう何度もそんなことを思っては
キズのいたみに現実を実感する。

強大な【ボス名】とくりひろげた
この【ダンジョン名】の戦いは
きっと一生忘れられないことだろう。

151～163 ダンジョンクリアその5B

条件 パーティがふたり以上のとき、合計17回以上戦闘不能状態になり、ダンジョンをクリアする

今となっては笑いが止まらない。
笑えば、キズにひびくが、それでも笑ってしまう。
【ダンジョン名】をゆく乱戦の中で
よくもこうして、みな命があったものだ。

【ボス名】との戦いも
ひどいものだったけど、あの時のありさまさえ
思い出せば、おかしくてしかたがない。

みんな生きている。　みんないる。

街道イベント【黒騎士編】の日記

164 黒騎士 その1

条件 『武勇の噂』を見る

アルフィタリア城のキャラバンと会う。
街でもウワサになっているみたいだけど
ソールさんから黒騎士の話を聞いた。

夢中になって黒騎士のことを話すソールさんは
まるで、ただのファンのようだった。

でも、人の話も扉気の壁にはばまれて
他の街や村までは、なかなか届かないものなのに
世界的にその名を知られているなんてスゴイな。

165 黒騎士 その2

条件 『嵐の予感』を見る

目の前にマール峠のキャラバンが倒れていた。
街道は魔物も少ない。
道に人が倒れているなんて旅していて
めったにあることじゃない。
その異様な光景に、助けようなどと思う前に
現実感をうしなう。
心配したものの、幸い、みんな命は無事だった。
以前、ウワサにのぼった黒騎士に
やられたのだと言っていたけど
なぜ、こんなことをしたのだろう。

166 黒騎士 その3

条件 『しましまは命を盗まない』を見る

街道でしましま盗賊団を見つけた。
盗賊団に父親を殺された子供の話を聞いていたので
確かめてやろうと思い近づいてみる。

彼らは人の命をうばうような真似は
しないということだった。

こうして話をしてみるとバル・ダットをはじめ
みんな楽しい人かもしれないと思え
なんとなく、その言葉も信じられそうだ。

167 黒騎士 その4

条件 『贖罪』を見る

アルフィタリア城のキャラバンと会う。

ソールさんは、黒騎士がマール峠のみんなを
おそった話を聞いて、相当ショックだったようで
まるでしょくざいでもするかのように
黒騎士について調べていた。

伝道師から旅のガードにやとわれて
ふたりで湿原の奥へ向かったというのが
武勇で知られた黒騎士の最後の話のようだ。

168 黒騎士 その5

条件 『目撃』を見る

おそらくあれが黒騎士と呼ばれている男なのだろう。

バーサーカーとしか言いようがない。
何かを目で追い、ヤリをふるっていたが
少なくとも自分には何も見えなかった。

つかれきった声でかたられた彼の言葉から
彼は記憶をうしなっていること
その記憶をうばった相手を探していること
などを、うかがい知ることができた。

169 黒騎士 その6

条件 『邂逅』を見る

黒騎士が死んだ。

黒騎士の人生に、まくをおろしたのは
アルフィタリア城のキャラバンに同行していた
レオン＝エズラというおさない子供だった。

なぜだろう。
それでも黒騎士は何かに満足して
死んでいったように見えた。

街道イベント【サギ師ガーディ編】の日記

170 サギ師ガーディ その1A

条件 『マール峠のキャラバンと』で『助けてみる』を選択する

瘴気の中を旅しようなんて考える人は
やっぱりどこかおかしいのだろうか。
今日、マール峠のキャラバンに実質上
殺されかけたガーディという男も変わっていた。

ハリの大王、雷撃たれ
その身に雷電を宿す

果たしてどんな意味なのか分からないが
お礼のつもりみたいだったから書きとめておく。

171 サギ師ガーディ その1B

条件 『マール峠のキャラバンと』で『ほっとく』を選択する

瘴気の中を旅しようなんて考える人は
やっぱりどこかおかしいのだろうか。
今日、事実上、見殺しにしかけた
ガーディという男も変わっていた。

ハリの大王、雷撃たれ
その身に雷電を宿す

果たしてどんな意味なのか分からないが
村までの乗車代として書きとめておく。

172 サギ師ガーディ その2A

条件 『ファム大農場のキャラバンと』で『貸す』を選択する

また、ガーディだ。
今度はファム大農場の女性ともめている。
キャラバンに同行しないと旅ができないのに
どうしてキャラバンのメンバーともめるのか。

旅宿朽ちて、重さに沈み
大地の恵みを受け取らん

これは、なにか名のある詩なのだろうか。
貸したギルは戻ってこないだろうな。

173 サギ師ガーディ その2B

条件 『ファム大農場のキャラバンと』で『貸さない』を選択する

また、ガーディだ。
今度はファム大農場の女性ともめている。
キャラバンに同行しないと旅ができないのに
どうしてキャラバンのメンバーともめるのか。

旅宿朽ちて、重さに沈み
大地の恵みを受け取らん

まるで、名のある詩みたいに詠んでいるけど
こんな詩は聞いたことがない。

174 サギ師ガーディ その3

条件 『シェラの里のキャラバンと』を見る

なんてことだろう！
ガーディ。　こいつ、アヤしい、アヤしいと
思っていたけど、本当にサギ師だった。
シェラの里の一団をだましているのを目撃したのだ。
何はともあれ、今日の詩はこうだった。

流砂を見下ろすキノコ燃ゆれば
炎の心が生まれいずる

すべて彼の自作だったようだ。

175 サギ師ガーディ その4

条件 『ルダの村のキャラバンと～白昼夢』を見る

はくちゅうむ、というのか。
ガーディの背にきみょうな幻を見た。

そういえば、ガーディの言ってたことも変だ。
兄のことをいろいろ話していたのに
一度も会えたことがないとは
どういう意味なのだろう。

岩三兄弟、次々凍てつき
冷気をまとった御身現す

176 サギ師ガーディ その5A

条件 『盗賊団vsサギ師』で「とりあえず払う」を選択し、100万ギル以上払う

盗賊団とサギ師。　最悪の手合いだった。

ハリの大王、雷撃たれ
旅宿朽ちて、重さに沈む
流砂を見下ろすキノコ燃ゆれば
岩三兄弟、次々凍てつき
大いなる胸に抱かれた花を
聖なる光で照らし出せ

砂漠か。　何か探し出さなきゃ元が取れない。

177 サギ師ガーディ その5B

条件 『盗賊団vsサギ師』で「しましまリンゴを出す」を選択する

盗賊団とサギ師。　最悪の手合いだった。

ハリの大王、雷撃たれ
旅宿朽ちて、重さに沈む
流砂を見下ろすキノコ燃ゆれば
岩三兄弟、次々凍てつき
大いなる胸に抱かれた花を
聖なる光で照らし出せ

砂漠に眠る伝説の宝物か、探してみるのも悪くない。

街道イベント【しましま盗賊団編】の日記

178 しましま盗賊団 その1A

条件 『本業』で食料を盗まれる

しましま盗賊団にやられた。

いつやられたのか、まったく分からなかったけど
食事の時間に、楽しみにしていた
自分の好物が見当たらないことに気づく。

でも、ま、この程度ならいいか。

179 しましま盗賊団 その1B

条件 『本業』で素材を盗まれる

しましま盗賊団にやられた。

まったく、ただ盗むことに関しては、確かにプロだ。
しかも今回はギルを調達したかったらしく
大事な品物が無くなっていた。

このかりは必ずかえす、と心にちかう。

180 しましま盗賊団 その2

条件 『偽キャラバン作戦』を見る

この瘴気の中、クリスタルキャラバン以外の
目的で旅をする人がいるなんておどろきだ。
馬が脚をいためてしまったようで
動けずに困っていたので
ふるさとで使ってる薬をぬってあげた。
おれに彼が見せてくれたのは
昔話に聞いたショートクリスタル。
持ちはこべるクリスタルがホントにあったとは。
でも、そんなの持って旅してたら
盗賊団にねらわれ……あ、あいつ、まさか。

181 しましま盗賊団 その3A

条件 『キャラバン包囲作戦』で「強行突破する」を選択する

旅の途中、しましま盗賊団にかこまれる。

今回は大きくかせぎたいらしく
金目の物をすべておいていけなどと言う。
相手も生きてる人、本意ではないけど
強行突破をこころみた。

モーグリよ、すまない。
おまえなら、はねても死なない気がしたんだ。

182 しましま盗賊団 その3B

条件 『キャラバン包囲作戦』で「おとなしく従う」を選択する

旅の途中、しましま盗賊団にかこまれ
金目の物をうばわれる。

いや、うばわれたというか、差し出した感じに近い。
なんでこんなことをしてしまったのだろう。

もう、寝ます。

183 しましま盗賊団 その4

条件 『モーグリ潜入作戦』を見る

道行きの途中、ふと、気がつくと
馬車の後に食べ物がころがり出ていた。

馬車を止めて背後を見ると
また、しましま盗賊団のやつらだった。

何か言いたかったようだけど
子供のようにわめいて行ってしまった。
たしかに今回はしてやられたけど
勝った気持ちなのはなぜだろう。

184 しましま盗賊団 その5A

条件 『さよならじいさん』で「ウチの村に来るかい？」を選択する

しましま盗賊団のメ・ガジさんがなくなった。

バル・ダットを魔物の攻撃から守るため
自分がおとりになるという勇気ある死だ。

うちの村に来ないかと、さそってみたけど
バル・ダットにはセルキーの、というよりは
彼自身が目指す生き様があるようで
メ・ガジさんの魂を背負って、また先へと
進んでいこうとしているようだった。

185 しましま盗賊団 その5B

条件 『さよならじいさん』で「盗賊団も解散だな」を選択する

しましま盗賊団のメ・ガジさんがなくなった。

バル・ダットを魔物の攻撃から守るため
自分がおとりになるという勇気ある死だ。

冷たい言い方かもしれないが
このまま盗賊団をしていて死ぬよりは
よい死期をえたのではないかと思う。

街道イベント【マール峠のキャラバン編】の日記

186 マール峠のキャラバン その1

条件 『魔物を追って』を見る

食事が終わり、さて出発しようという頃
魔物を追ってリルティの一団が走りぬけていった。

あれは、たぶんマール峠の村の人たちだ。

マール峠では古くから鍛冶がさかんだから
そのざいりょう探しでも、していたのだろう。

187 マール峠のキャラバン その2-1

条件 『魔物情報（アイテム）』で、プリンの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

プリンたちからはフツーにどこでも
とれそうなものしかとれないよ。
そうねぇ、ウォータープリンなんかからは
『ひんやりゼリー』くらいとれるかも。

と、いうことだ。

188 マール峠のキャラバン その2-2

条件 『魔物情報（アイテム）』で、アーリマンの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

あの、めだま。　アーリマンだっけ？
めだまだからね『ようせいのなみだ』とかー
『てんしのなみだ』だとかー
とにかく、なみだをだすのよね。
もちろん、つめたいやつはゼリーとか
あついやつはマグマとかももってるよ。

と、いうことだ。

189 マール峠のキャラバン その2-3

条件 『魔物情報（アイテム）』で、アバドンの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

アバドンは『ざっくりカマ』でしょ。
死ぬと、きゅ～ってなってるから
ウデから取り出すのが大変なのよ。
あと『ダイヤのもと』とか
おとしたってウワサもあるけど
わたしは見たことないわ。

と、いうことだ。

190 マール峠のキャラバン その2-4

条件 『魔物情報（アイテム）』で、エレキクラゲの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

キレイよね、エレキクラゲ。
エ？　ピカピカしててキレイじゃん。
はい、『かみなりだま』『きらきらのかけら』
『ガラスだま』『ルビー』『ひすい』てな感じよ。
もってるものもキレイよね。

と、いうことだ。

191 マール峠のキャラバン その2-5

条件 『魔物情報（アイテム）』で、オーガの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

オーガにビンタされたことある？
目から星が出る感覚がわかるわよ。
もう、バーンて。　バーンて。
エ？　お宝？　『オーガのキバ』に
決まってるじゃない。
ツノはあたまのホネにつながってるからムリよ。

と、いうことだ。

192 マール峠のキャラバン その2-6

条件 『魔物情報（アイテム）』で、オークの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

オークたちは武具好きよ。
あと最近は鉱山に棲んでいるせいか
「どう」や「てつ」をもってるわね。
さすがにもうあの鉱山から『ミスリル』は
出ないと思うけど、どうかしら。

と、いうことだ。

193 マール峠のキャラバン その2-7

条件 『魔物情報（アイテム）』で、オチューの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

植物だからね。「たね」はとれるわよね。
あ、育ててもオチューにはならないから
安心して実家とかに送っていいよ。
あとね、「どう」や「てつ」、場合によっては
「プチクリスタル」や「ミスリル」なんかも
とれるわね。ふしぎねー。

と、いうことだ。

194 マール峠のキャラバン その2-8

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ガーゴイルの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ガーゴイルね。かったいのよ。
でも元々石だし、魔力をたもつように
高価な石もいろいろふくまれているから
お宝には期待できるわね。

と、いうことだ。

195 マール峠のキャラバン その2-9

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ギガースの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ギガースってホントに人食べちゃうのかな？
あのキバでちょっとずつ
シャリシャリ食べられちゃうんだよー。
イタイよー。コワイよー。
でも『ギガースのツメ』欲しいから
わたしは戦うわよ。

と、いうことだ。

196 マール峠のキャラバン その2-10

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ギガントードの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ギガントードよね。カエルちゃん。
カエルちゃんだもの「ガマのあぶら」
とれるわよね。
エ？　でも冷気には強い？
知らないわよ、そんなこと。
なくればいいじゃん。

と、いうことだ。

197 マール峠のキャラバン その2-11

条件 『魔物情報（アイテム）』で、キマイラの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ね、キマイラっていえばさ
あれ、トリかな？　トリなのかな？
だって「キマイラのツノ」って
ちょっとだけハネみたいに動くのよ。
でも、ヘビついてるから、ちがうかなー？

と、いうことだ。

198 マール峠のキャラバン その2-12

条件 『魔物情報（アイテム）』で、キャリオンワームの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

イヤー、キャリオンワームきらい！
あー、サブイボでちゃった。
でも、あいつらしかもっていない
ざいりょうがあるのよね。
「ワームアンテナ」ってあのケバケバの。
とるのはラインにやってもらうの。

と、いうことだ。

199 マール峠のキャラバン その2-13

条件 『魔物情報（アイテム）』で、キラービーの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

働き者のキラービーね。わたしみたいよね。
知ってる？　みんなメスなのよ。
でも、お宝はフツーよ。
そこだけ、わたしとちがうわね。

と、いうことだ。

200 マール峠のキャラバン その2-14

条件 『魔物情報（アイテム）』で、クァールの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

クァール、ペットにしたいわ。
だって、なんだかゴージャスじゃない？
クァール自身も「ぎん」や「ルビー」もってるし
「せいすい」までもってるあたり気高いわ。
倒しちゃうなら「クァールのヒゲ」ねらいね。

と、いうことだ。

201 マール峠のキャラバン その2-15

条件 『魔物情報（アイテム）』で、グリフォンの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

だって、グリフォンだもの。
「グリフォンのはね」とれるに
きまってるじゃあない？
あー、あとね、水門の奥にいるやつは
やったら「シェラのあかし」おとすのよ。
シェラの里のペットなのかしら？

と、いうことだ。

202 マール峠のキャラバン その2-16

条件 『魔物情報（アイテム）』で、グレムリンの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

グレムリン、大好き。
あのマスクの中にいろいろ入ってるんだもの。
「ガラスだま」から「ルビー」まで何でもありよ。
それをみがくためなのかな？
「ブルーシルク」なんかもあったりするの。

と、いうことだ。

203 マール峠のキャラバン その2-17

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ケルベロスの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

えー、だって、ケルベロスなのよ。
あのキバをぶりぶりに、ひっこぬくのよ。
つまり「ケルベロスのきば」よね。
「ミスリル」とかもたまにキバの間に
はさまってたりするけど
やっぱ、キバをぶりぶりに、ひっこぬくのよ。

と、いうことだ。

204 マール峠のキャラバン その2-18

条件 『魔物情報（アイテム）』で、コウモリの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

コウモリはフンをおとすわよ。
洞窟とかの地面の土なんか
きっと半分以上、あいつらのフンよ。
お宝はフツー。　魔石とかじゃない？

と、いうことだ。

205 マール峠のキャラバン その2-19

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ゴーストの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ゴーストはふしぎなの。
死ぬとね、実体化することがあるの。
それが「ブルーシルク」や
「ホワイトシルク」というわけ。
うすぼんやりした光が「ダイヤのもと」に
変わることもあるそうよ。

と、いうことだ。

206 マール峠のキャラバン その2-20

条件 『魔物情報（アイテム）』で、コカトリスの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

コカトリス！　あのゴブリンよりハラ立つトリ！
なんで逃げるのよ、アレは。
だったら攻撃しないで逃げてほしいわ！
「コカうろこ」とるの大変だったんだから!!

と、いうことだ。

207 マール峠のキャラバン その2-21

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ゴブリンの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

あのクソなまいきなくせに
逃げ足ばっか速いゴブリンたちはね
どうせたいしたモノなんかもってないわよ。
チーフとかでも、しょせん石くれていどね。
まぐれで「こんごうせき」や
「ミスリル」だったこともあるけど。

と、いうことだ。

208 マール峠のキャラバンその2－22

条件 『魔物情報（アイテム）』で、サハギンの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

サハギンかー。
あまり期待できないわね。
お宝目当てなら相手にしてもムダよ。

と、いうことだ。

209 マール峠のキャラバンその2－23

条件 『魔物情報（アイテム）』で、サボテンダーの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

はりせんぼんのサボテンダーね。
せんぼんくらい、いっきに欲しいものだけど
じっさいは「はりいっぽん」てトコね。
バリバリ飛ばしまくってるせいで
生え変わりが早いからかしらね。
使えるかたさのトゲがなかなかないのよ。

と、いうことだ。

210 マール峠のキャラバンその2－24

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ズーの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ズーかぁ。　瘴気さえなかったら
アレの背中に乗って空を飛びたいわー。
いまんとこ、ずうたいデカいわりに
使えるのは「ズーのくちばし」しかない
ただのバケモノよね。

と、いうことだ。

211 マール峠のキャラバンその2－25

条件 『魔物情報（アイテム）』で、スケルトンの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

「はぐるま」。
もってるのよ、なんでか知らないけど。
どっかのホネなのかな。
あんまり考えたくないわね。

と、いうことだ。

212 マール峠のキャラバンその2－26

条件 『魔物情報（アイテム）』で、スコーピオンの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

スコーピオンはチクチク、チクチク
毒ばりでつついてくるのよね。
エレキ種は「かみなりたま」
ロックスコーピオンとかいうのは
「こんごうせき」をおとすことがあるわ。

と、いうことだ。

213 マール峠のキャラバンその2－27

条件 『魔物情報（アイテム）』で、トンベリコックの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

トンベリコックのエプロンに
たまに「きいろいはね」がついてるんだけど
あれは、いったい何のはねなのかしら。
気になるわね。

と、いうことだ。

214 マール峠のキャラバンその2－28

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ナイトメアの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ナイトメアは「あくまのつめ」をおとすわ。
前脚にはツメはなさそうだから
きっと炎の中の後脚についているのね。
「さたんのつめ」っていうのも
あるそうだけど、これもおとすのかな？
でも、さたんって何？

と、いうことだ。

215 マール峠のキャラバンその2－29

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ブレイザビートルの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ほらほら、何でも人に聞かないの。
ブレイザビートルなんて見たまんまじゃない。
あの「がちがちこうら」しかないでしょ。
べりべりはがしてもってくのよ。
中はきもちわるいから見ないほうがいいわ。

と、いうことだ。

216 マール峠のキャラバン その2－30

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ヘッジホッグパイの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ヘッジホッグはね、いろいろ。
「きん」「ぎん」「ガラスだま」に
ストーンは「てつ」や「ミスリル」ふくんでるし
暗黒種は「ルビー」や「ひすい」
「あくまグッズ」なんてのもおとすのよ。
うはうはよね。

と、いうことだ。

217 マール峠のキャラバン その2－31

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ベヒーモスの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ベヒーモスってコワいよねー。
すんごいガーッって、ドドーン！
ッゴッバァァアーーーーッ！って
ツスーンじゃない？
あの角、「オリハルコン」じゃないかって
もっぱらのウワサだけど、どうだろうね。

と、いうことだが、どうなんだろう。

218 マール峠のキャラバン その2－32

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ヘルプラントの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ヘルプラントは植物ですもの
『はなのたね』がとれるわ。
でも、進化の早い種族のせいかしら
なにか「ふしぎなたね」もとれるの。
ストーンなら鉱石とかもとれるのよ。

と、いうことだ。

219 マール峠のキャラバン その2－33

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ボムの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ボムたちからは、「どう」や「てつ」とか
あと、その属性ごとに「マグマいわ」や
「ひんやりゼリー」、「かみなりだま」とかもとれるよ。

「さいく」もいろいろとれたりしたけど
最近はわかんないや。

と、いうことだ。

220 マール峠のキャラバン その2－34

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ミミックの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

「ミミックの中に何があるのか？」って
アレ、存在そのものがハズレじゃない。
中には本体があるだけよ。
何か入ってたら、それが何であれ
ラッキー以外のなにものでもないわ。

と、いうことだ。

221 マール峠のキャラバン その2－35

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ムーの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ムーねぇ。　なんだったかなぁ。
あんまり追いかけた記憶がないわ。
そりゃあ、スノームーは「ひんやりゼリー」
ラヴァムーは「マグマいわ」くらい
おとすんだろうけど、そんなの他にも
いっぱいいるじゃない？

と、いうことだ。

222 マール峠のキャラバン その2－36

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ラミアの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ラミア？　あの顔のちっちゃいヘビ女ね。
たいしたものもってないんじゃないかな。
ぜんぜん記憶に残ってないもの。
フツーなのよ。　フツー。
つまらない相手だわね。

と、いうことだ。

223 マール峠のキャラバン その2－37

条件 『魔物情報（アイテム）』で、リザードマンの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

リザードマン？　フツーよ。
エ？　フツーは、フツーなのよ。
あー、キャプテンとか強そうなやつは
「てつ」だの「ミスリル」だの、なまいきに
「こんごうせき」までもってたりするけど
あいつら武器自分で作ってんのかしら？

と、いうことだ。

224 マール峠のキャラバン その2－38

条件 「魔物情報（アイテム）」で、レイスの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

レイスはね、あんななのに
「エンジェルダスト」おとすのよ。
それにね「せいすい」ももっているの。
かつて何者だったのか、とか考えちゃうわね。
ほかにもいろいろおとすみたいよ。

と、いうことだ。

225 マール峠のキャラバン その2－39

条件 「魔物情報（アイテム）」で、ジャイアントクラブの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ジャイアントクラブってさ
右のハサミにいろいろささってるでしょ。
ほとんどサビちゃってダメダメなんだけど
「ふるびたけん」は使えそうなのよ。
そのままじゃムリでしょうけどね。

と、いうことだ。

226 マール峠のキャラバン その2－40

条件 「魔物情報（アイテム）」で、ゴブリンキングの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ゴブリンキングの持っているつえは
「のろいのつえ」というの。
いつか欲しいと思ってるんだけど
あれがなくなったらゴブリンたちは
どうするんだろうね。

と、いうことだ。

227 マール峠のキャラバン その2－41

条件 「魔物情報（アイテム）」で、モルボルの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

モルボルからは「モルボルのたね」がとれるわよ。
そのたねから、モルボルが育つかどうか
だ～れも試してはいないけど
あなた、試してみる？

と、いうことだ。

228 マール峠のキャラバン その2－42

条件 「魔物情報（アイテム）」で、オークキングの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

オークキングがしてるベルトが気になるの。
そのまま使うことはできないだろうけど
何かに使えそうなのよね。
もし、あなたが「オークベルト」を
手にいれたら何に使う？

と、いうことだ。

229 マール峠のキャラバン その2－43

条件 「魔物情報（アイテム）」で、アームストロングの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

アームストロングさんの、ね。
「まのほうし」がとれると思うわ。
わたしたち、あまりティダの村には
行かないから、よく知らないわ。

と、いうことだ。

230 マール峠のキャラバン その2－44

条件 「魔物情報（アイテム）」で、ギガースロードの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ギガースロードかー。
ジャック・モキートが着てる
「ロードガウン」とかいいよね？
もちろん、わたしは着れないけど
何かに使えるんじゃないかな。

と、いうことだ。

231 マール峠のキャラバン その2－45

条件 「魔物情報（アイテム）」で、ゴーレムの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ゴーレムのおなかにミドリのたまがあるじゃない。
「グリーンスフィア」っていうんだけど
ゴーレムを作った時にコアにした品なんだって。
よくわからないけど、スゴそうだよね。

と、いうことだ。

232 マール峠のキャラバン その2－46

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ケイブウォームの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ケイブウォームって異常な大きさよね。
最初は山が動いたのかと思ったわ。
のどのところに「かぜのけっしょう」が
できていることがあるわ。
実はねんえきのかたまりだったらイヤね。

と、いうことだ。

233 マール峠のキャラバン その2－47

条件 『魔物情報（アイテム）』で、リザードマンキングの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

リザードマンキングは
その体がもうヨロイみたいなものだもの。
はがれ落ちたのなら「おうのうろこ」を
もって、村に帰りたいものね。

と、いうことだ。

234 マール峠のキャラバン その2－48

条件 『魔物情報（アイテム）』で、てつきょじんの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

鉄巨人の体にふくまれる金属分は
その代謝の中で変質して「レッドアイ」になるの。
これは自然にはない特別な金属なのよ。
でも、使えるほどになるのは
鉄巨人自身がかなり成長した場合だけだから
なかなかお目にかかれないわ。

と、いうことだ。

235 マール峠のキャラバン その2－49

条件 『魔物情報（アイテム）』で、ドラゴンゾンビの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

ドラゴンゾンビはくさってるよね。
くさってても、ほねはあるから
「ドラゴンのきば」がとれるわよ。
くさいけど。

と、いうことだ。

236 マール峠のキャラバン その2－50

条件 『魔物情報（アイテム）』で、リッチの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

今日は昔ばなしをしてあげるわね。
むか～しむかし、すっごくあたまのいいユークが
しあわせのくにをつくろうとしました。
（長かったので割愛）
死者のくにになってしまいました。
だから、リッチは「まかいのオーブ」をもってるの。

と、いうことだ。

237 マール峠のキャラバン その2－51

条件 『魔物情報（アイテム）』で、アントリオンの情報を聞く

マール峠のルッツのマメちしきから。

アントリオンのきばは
「さばくのきば」と呼ばれているの。
大アゴも何かに使えないかと思ったけど
その前に重くてもってかえれないわよね。

と、いうことだ。

238 マール峠のキャラバン その3

条件 『おすそわけ』を見る

朝、マール峠のキャラバンに出会った。

いつも魔物を追いまわしているだけあって
場合によってはそれなりの成果が
あがっている様子で、今日はおすそわけを頂く。

ひとの村の心配までしていられないが
本分のミルラのしずくあつめのほうは
大丈夫なのだろうか。

239 マール峠のキャラバン その4

条件 『武器をくれる』を見る

マール峠のキャラバンに出会う。
彼らはミルラのしずくを器いっぱいにたたえ
村に帰るところだった。

彼らが今回の旅で入手した武具のいくつかは
彼らには使えない物だったので
こちらで使えそうな物を分けてもらう。

元々、鍛冶の上手い種族だから
完成品にはあまり関心がないのだろう。

240 マール峠のキャラバン その5A

条件 『素材を売ってと頼まれて』で「タダであげる」を選択する

マール峠のキャラバンに出会う。

武の民リルティと言えどもハントの成果が
上がらない時というのはあるようだ。
今回がまさにそうだったようで
村から頼まれた品がそろわなかったらしい。

落ちこみ様を見かねてというのもあるが
たまたま、手持ちがあったので
それを渡す。　少し気分がいい。

241 マール峠のキャラバン その5B

条件 『素材を売ってと頼まれて』で「売ってあげる」を選択し、取引価格未満の値段を提示して素材を売る

マール峠のキャラバンに出会う。

武の民リルティと言えどもハントの成果が
上がらない時というのはあるようだ。
今回がまさにそうだったようで
村から頼まれた品がそろわなかったらしい。

こちらには手持ちがあったものの
それなりの苦労をして入手した品だ。
いくらかの金と引きかえにゆずることにした。

242 マール峠のキャラバン その5C

条件 『素材を売ってと頼まれて』で「売ってあげる」を選択し、取引価格以上の値段を提示して断られる

マール峠のキャラバンに出会う。

武の民リルティと言えどもハントの成果が
上がらない時というのはあるようだ。
今回がまさにそうだったようで
村から頼まれた品がそろわなかったらしい。

こちらには手持ちがあったので、売ることに
したのだが、高すぎてことわられた。
ちょっと欲が出たか。　かっこわるい。

243 マール峠のキャラバン その5D

条件 『素材を売ってと頼まれて』で「ゆずれない」を選択する

マール峠のキャラバンに出会う。

武の民リルティと言えどもハントの成果が
上がらない時というのはあるようだ。
今回がまさにそうだったようで
村から頼まれた品がそろわなかったらしい。

こちらには手持ちがあったのだが
まだ必要な品だったので
少々、気まずいがあきらめてもらった。

街道イベント【アルフィタリア城のキャラバン編】の日記

244 アルフィタリア城のキャラバン その1A

条件 『導入』で「教えて！」を選択するか、「えんりょします」→「やっぱ、教えて！」の順に選択する

村を出発してすぐのこと。
街道をあるいていて突然声をかけられた。

声の主は、アルフィタリア城のキャラバンで
リーダーをしているソール＝ラクトという人。
ウワサになっているのか、こちらが
できたてのキャラバンだと知っていて
いろいろ親切にしてもらう。
それから、モーグリのスティルツキンさんに
戦いのコツをいろいろ教えてもらった。

245 アルフィタリア城のキャラバン その1B

条件 『導入』で「えんりょします」を2回選択する

村を出発してすぐのこと。
街道をあるいていて突然声をかけられた。

声の主は、アルフィタリア城のキャラバンで
リーダーをしているソール＝ラクトという人。

モーグリのスティルツキンというのも出てきて
彼にいろいろ聞くといいと言われたけれど
先を急ぐことにした。

246 アルフィタリア城のキャラバン その2

条件 『城下町行進』を見る

朝方、アルフィタリア城のキャラバンと
すれちがう。

堂々とした行進は
さすが大城下町のキャラバンと
いったところか。

247 アルフィタリア城のキャラバン その3－1

条件 『魔物情報（攻撃）』で、プリンの情報を聞く

プリンという種族の魔物の話を聞いた。

ゲル質の物体をタワーのようにつみ上げた
形体をしたその化物は、うでも脚もないものの
その安定した身体をバネのように動かして
ずつきをくりだしてくるそうだ。
また、身体の半分をしめる口からはき出される
アシッドブレスは、武具をとかすほどの効力は
ないものの、その本体同様にねん性があり
あびた者は少々不自由するらしい。

248 アルフィタリア城のキャラバン その3-2

条件 『魔物情報(攻撃)』で、アーリマンの情報を聞く

アーリマンという種族の魔物の話を聞いた。

巨大な一つ目にツバサを生やしたその化物は
足にあるスルどいツメで、空中から急降下して
おそいかかってくるそうだ。

また、目から発せられる光はスロウの効果をもち
それぞれ属性におうじた魔法までも使用するという。

249 アルフィタリア城のキャラバン その3-3

条件 『魔物情報(攻撃)』で、アバドンの情報を聞く

アバドンという魔物の話を聞いた。

ふだんは深い穴の奥にひそむミドリの化物で
穴から出ると空中を飛び回って、えものを探すそうだ。
その巨体で急降下することで突風をおこし
ハンマーのようなウデに仕こまれたカッターで
相手を斬りさくという。

空中で動きを止めたら、ムネにある呪いのカマが
その効力を発動させる時なので用心が必要らしい。

250 アルフィタリア城のキャラバン その3-4

条件 『魔物情報(攻撃)』で、エレキクラゲの情報を聞く

エレキクラゲという魔物の話を聞いた。

空中をたゆたうクラゲのようなこの化物は
カサに大量の電力をたくわえており
体当たりされただけでも軽く感電するらしい。
大気中へのほう電は雷電の魔法クラスだが
最もやっかいなのはその体質ゆえに
こちらが武器で攻撃をした場合に
ぎゃくに感電してしまうことだそうだ。
幸い毒はもっていない。

251 アルフィタリア城のキャラバン その3-5

条件 『魔物情報(攻撃)』で、オーガの情報を聞く

オーガという魔物の話を聞いた。

鬼のなかでは最大の巨体をほこる化物で
ひたいに生えたするどいツノと
上アゴに長いキバをもつという。

おそるべき力をもち、右手に持つハンマーで
相手をたたきつぶすほかにも
地面にたたきつけて大地をゆるがす
こともあるらしい。

252 アルフィタリア城のキャラバン その3-6

条件 『魔物情報(攻撃)』で、オークの情報を聞く

オークという魔物の話を聞いた。

オークは、体に対してあたまが大きいため
バランスがとても悪く、移動はおそいものの
きん肉はしなやかでパッシュ攻撃などでは
かなりバネのある動きをするそうだ。

さらに、魔法を唱える者たちは
呪いの言葉も口にするらしい。

253 アルフィタリア城のキャラバン その3-7

条件 『魔物情報(攻撃)』で、オチューの情報を聞く

オチューという魔物の話を聞いた。

見た目は明らかに植物の化物であるものの
その動きはいたって動物的、能動的だという。

毒の魔法を乗り越え、やっとのことで近づけば
しなるムチのごときウデの一撃が防御をくずし
それこそ植物とは思えぬ高速スピンで
弾き飛ばされて再び間合いをはなされ
気がつけば死を目前にしているということだ。

254 アルフィタリア城のキャラバン その3-8

条件 『魔物情報(攻撃)』で、ガーゴイルの情報を聞く

ガーゴイルという魔物の話を聞いた。

ジャック・モキートの館に
調度されているともいえる
番兵的な石像の化物がガーゴイルだそうだ。

一見、ただの石像に見えるが
敵を見つけるやいなや飛び立ち
石のツメや魔法でおそいかかるという。

255 アルフィタリア城のキャラバン その3-9

条件 『魔物情報(攻撃)』で、ギガースの情報を聞く

ギガースという魔物の話を聞いた。

セレパティオン洞窟にすみつく巨人ギガースは
人を食べるといわれ、おそれられているそうだ。

巨大なウデからくりだされるフックは強力で
特に右フックは、その衝撃のあまり
一時的に前後を見うしなうほどらしい。
また、冷気をおびたギガブレスをはくので
深く息をすいこみ始めたら逃げろということだ。

256 アルフィタリア城のキャラバン その3－10

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ギガントードの情報を聞く

ギガントードという魔物の話を聞いた。

巨大なカエルに似た化物だそうだが
成長が不安定でシッポがあったりするそうだ。

おもにエサをえるためのシタで攻撃するが
これが想像以上の力で人を弾き飛ばすという。
さらに外見に似合わず冷気をあやつり
右前脚を動かし始めたら、ギガントード前方を
超冷気がおそうので気をつけろという話だ。

257 アルフィタリア城のキャラバン その3－11

条件 『魔物情報（攻撃）』で、キマイラの情報を聞く

キマイラという魔物の話を聞いた。

キマイラは巨大なあたまにうず巻くツノを生やし
トリの脚にヘビのシッポという異形に加え
その口からははげしい炎を、シッポからはブリザードを
ツノからは雷電を巻き起こすという
ベヒーモスとならぶ最強の化物だそうだ。

シッポを器用にまたいで、まわりをなぎ払うなど
意表をつく攻撃もしてくるという。

258 アルフィタリア城のキャラバン その3－12

条件 『魔物情報（攻撃）』で、キャリオンワームの情報を聞く

キャリオンワームという魔物の話を聞いた。

巨大なイモムシの化物、キャリオンワームの攻撃は
その巨体をいかした体当たりが主であるが
あたまに生えたしょっかくには
毒性のあるりん粉が付着しているらしい。

また、そのりん粉には電気をおびやすい性質があり
それをふりまいた中に雷電の魔法をはなつという
高度な攻撃もしてくるそうだ。

259 アルフィタリア城のキャラバン その3－13

条件 『魔物情報（攻撃）』で、キラービーの情報を聞く

キラービーという種族の魔物の話を聞いた。

この巨大なハチは、巣を作らない種の性質を
うけついでいるようで、幸か不幸か
巨大なハチの巣が見られることはないらしい。

また、腹の先にある、さんらんかんは
攻撃用に特化しているが毒はないそうだ。

260 アルフィタリア城のキャラバン その3－14

条件 『魔物情報（攻撃）』で、クァールの情報を聞く

クァールという魔物の話を聞いた。

しなやかな身体に長いヒゲが特徴的なクァールは
その知的な外見どおり、魔法をとくいとするそうだ。

また、そのヒゲは見た目ほど軽くはなく
常人なら弾き飛ばされるほどの力をもち
クァールだけが使用するプラスターは
通常の魔法以上の効果があるらしい。

261 アルフィタリア城のキャラバン その3－15

条件 『魔物情報（攻撃）』で、グリフォンの情報を聞く

グリフォンという魔物の話を聞いた。

トリに似たクモノであるこの魔物はツバサをもつが
幸いにも、それで長時間、飛行することは
できないらしい。

ただし、力強いはばたきは、かたいハネを
つぶてのごとく、あたりに飛ばし
前脚のひとふりが引き起こす突風は
こちらの動きを一時ふうじるほどだそうだ。

262 アルフィタリア城のキャラバン その3－16

条件 『魔物情報（攻撃）』で、グレムリンの情報を聞く

グレムリンという種族の魔物の話を聞いた。

グレムリンは、かわのつぎはぎに身を包んだ
きみょうな出で立ちの小鬼だそうだ。

光モノを好んであつめており
マスクの後からふらさがった長いふくろの中に
コレクションをためこんでいるが
これを武器としても使用してくるという。

263 アルフィタリア城のキャラバン その3－17

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ケルベロスの情報を聞く

ケルベロスという魔物の話を聞いた。

異常に発達した前脚と、巨大なキバをあらわにした
強力なアゴがいんしょう的なこの黒いケモノは
その見た目どおりの、おそろしい化物だそうだ。

はき出された炎の息で燃やしつくされたり
あるいは、前脚による一撃に耐えきれず
瘴気のうちに弾き出されて
絶命した者の話は少なくないそうだ。

264 アルフィタリア城のキャラバン その3－18

条件 『魔物情報（攻撃）』で、コウモリの情報を聞く

コウモリという種族の魔物の話を聞いた。

洞窟などを棲家とし、ウデに張ったまくで
飛行する夜行性の動物で、多くは
人をおそうようなものではないが
わずかに攻撃的な性格の種が存在するらしい。

特にソニックバットという種は、この種族の
超音波を発する特性が武器として進化しており
高エネルギー・パルス超音波をはなつそうだ。

265 アルフィタリア城のキャラバン その3－19

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ゴーストの情報を聞く

ゴーストという魔物の話を聞いた。

悪気があつまって形成された魔物で
そのため物理的な存在ではないものの
高のう度の悪気にふれれば、物理ダメージに
ひとしいダメージを受けるそうだ。

また、形をたもつために悪気をあつめるのだが
その時、本体のまわりの空間は冷気にみまわれ
冷気の魔法なみのえいきょうをおよぼすらしい。

266 アルフィタリア城のキャラバン その3－20

条件 『魔物情報（攻撃）』で、コカトリスの情報を聞く

コカトリスという魔物の話を聞いた。

「コカトリスには近づくな」という格言があるそうだ。

このトリと呼ぶには異様な外見をした化物は
石化の魔力を帯びたくちばしをもっており
毒性のある息をはき、ウロコをつぶてのように飛ばす
イヤな相手なのだが、さらに腹立たしいことには
何か攻撃をした後、高速で逃げていくのだそうだ。

267 アルフィタリア城のキャラバン その3－21

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ゴブリンの情報を聞く

ゴブリンという魔物の話を聞いた。

このとても落ちつきのない小鬼たちは
それでも人なみの力をもち、様々な武器や
魔法をあつかうだけの知能はあるが
人と生活をともにするほどの
分別はもたないのだそうだ。

はなれた相手には石をなげるなど
戦いに関する分別はあるらしい。

268 アルフィタリア城のキャラバン その3－22

条件 『魔物情報（攻撃）』で、サハギンの情報を聞く

サハギンという種族の魔物の話を聞いた。

カセキギョのような外見をしたサハギン族は
戦いのために特化したといえるほどの
その身体的特徴を効果的に使って
多種多用な攻撃をくりだすそうだ。

攻撃の要になるウデをヤリのように突き出したり
ヒレをカッターのようにないだりすることもでき
はなれれば水でっぽうや冷気の魔法がおそうという。

269 アルフィタリア城のキャラバン その3－23

条件 『魔物情報（攻撃）』で、サボテンダーの情報を聞く

サボテンダーという魔物の話を聞いた。

名前のとおり、外見はサボテンに酷似しているが
その動きは動物的でサマーソルトキックすらはなつ。

その他にも、体表をおおうトゲを飛ばしたり
雷電の魔法をあやつって攻撃してくるそうだ。

270 アルフィタリア城のキャラバン その3－24

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ズーの情報を聞く

ズーという魔物の話を聞いた。

「大空の支配者」と呼ばれるこの化物は
その異名におとらぬ家ほどもある巨体で
飛行し、まれにキャラバンをおそい
あげく馬車ごと持ち去ることもあるという。

クラヴァットの身長ほどもある脚でひっかき
巨大なツバサをはばたかせ突風を起こすほか
魔法を弾にして飛ばしたりもするそうだ。

271 アルフィタリア城のキャラバン その3－25

条件 『魔物情報（攻撃）』で、スケルトンの情報を聞く

スケルトンという魔物の話を聞いた。

動くホネの化物であるスケルトンは
一見、暗黒種、つまりアンデッドに思えるが
実はまったく別の魔力で動いているらしい。

人と同様に様々な武具を使いこなし
まれに、あなどれない一撃をくりだすほか
内にためた魔力で魔法も発動させ
さらには呪いまでもあつかう、おそるべき化物である。

272 アルフィタリア城のキャラバン その3－26

条件 『魔物情報（攻撃）』で、スコーピオンの情報を聞く

スコーピオンという種族の魔物の話を聞いた。

スコーピオンは、ふだんは砂中にひそんでいるが
付近に生物の気配を感じると砂上に現れ出て
先に毒ばりのあるしょくしゅでおそいかかるそうだ。

巨大なハサミがついたウデも強力そうに見えるが
あまり自由に動かないため、そちらはもっぱら
毒で弱りきった相手を食する時に使われるらしい。

273 アルフィタリア城のキャラバン その3－27

条件 『魔物情報（攻撃）』で、トンベリコックの情報を聞く

トンベリコックという魔物の話を聞いた。

トンベリという魔物がいるそうだ。
知能があるらしく、魔物たちの間で
コックをしている者もいるという。

一体ごとに必ず自分用のほうちょうをもち
戦いにおいてはそれで攻撃してくるが
そのほうちょうにうらみの力をあつめて
くりだされる一撃はとても強力らしい。

274 アルフィタリア城のキャラバン その3－28

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ナイトメアの情報を聞く

ナイトメアという種族の魔物の話を聞いた。

見た目は青白い炎から身を乗りだす黒いケモノで
あたまから長いくびにかけて生えたタテガミも
青白く燃え立っているという。

魔法のあつかいに長けており
炎、冷気、雷電を前方にはなつという
特異魔法で攻撃してくるそうだ。

275 アルフィタリア城のキャラバン その3－29

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ブレイザビートルの情報を聞く

ブレイザビートルという魔物の話を聞いた。

見た目はカブトムシに似たコウチュウの化物で
移動のための脚とは別に自由に動かせるウデと
背からのびたするどいツノをもつそうだ。

高くふりあげたウデからくりだされるカッターは
大木をなぎたおすほどの力があり
また、全体重をかけたツノの一撃を
その場で耐えられる者はいないという。

276 アルフィタリア城のキャラバン その3－30

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ヘッジホッグパイの情報を聞く

ヘッジホッグという種族の魔物の話を聞いた。

背中にトゲトゲの突起がたくさん生えており
主にその身体的特徴を使って攻撃を行うそうだ。

また、上空高く飛びあがってのプレス攻撃は
元が小さな身体であるにも関わらず
強い衝撃波をうみ、人をも弾き飛ばすという。

暗黒種が存在し、それは呪いを使用するらしい。

277 アルフィタリア城のキャラバン その3－31

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ベヒーモスの情報を聞く

ベヒーモスという魔物の話を聞いた。

魔物の中でも最高の化物と名高いベヒーモスは
どこがどう強力などというものではなく
もはや力の具現たる存在とされているそうだ。

そのしっぽは、右にふられれば炎がうず巻き
左にふられれば冷気が乱れまい
その深黒の角には雷電が宿るといわれ
もはや伝説的ですらあるという。

278 アルフィタリア城のキャラバン その3－32

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ヘルプラントの情報を聞く

ヘルプラントという種族の魔物の話を聞いた。

世界に最も多く棲息している植物タイプの化物が
このヘルプラントらしい。
花ベンを閉じた場合、それはほうしをまく前ぶれで
そのほうしには毒がふくまれているため
気をつけなければならないそうだ。
また、魔法を使う種も存在し、魔法を使用する前に
背（？）に生えたツバサのようなきかんで
魔力をあつめるのだという。

279 アルフィタリア城のキャラバン その3－33

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ボムの情報を聞く

ボムという種族の魔物の話を聞いた。

バルーンのような形体をしたその化物は
中空をたゆたい、体内からガスを出すことで
突進し、ずつきをくりだすという。

その知能はメテオの魔法を使用するほどに高く
その戦意は、じばくして果てるまで続くそうだ。

280 アルフィタリア城のキャラバン その3－34

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ミミックの情報を聞く

ミミックという種族の魔物の話を聞いた。

宝ばこに化け、近づく者におそいかかるという
この悪質な化物は魔法に長けているそうだ。

炎、冷気、雷電の魔法を使いこなすほか
ストップの魔法で相手の動きをふうじたところに
高くふり上げられた宝ばこのフタにあたるパーツで
たたきつぶすように攻撃するという。

281 アルフィタリア城のキャラバン その3－35

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ムーの情報を聞く

ムーという種族の魔物の話を聞いた。

一見すると、かわいらしい魔物だが
その前脚のツメを見れば、それが肉食であることは
誰でも想像できるという。

主にそのツメを使って攻撃してくるが
実はふわふわして見えるシッポの一撃のほうが
強力で、うかつに近づいた者は瘴気の中へと
弾き飛ばされるそうだ。

282 アルフィタリア城のキャラバン その3－36

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ラミアの情報を聞く

ラミアという魔物の話を聞いた。

女性の上半身にヘビの下半身をもつ化物で
男性の上半身をもつ同種もわずかに
存在するらしいが確認されていない。

左右の手に持ったダガーで攻撃したり
スロウやストップなど時間をあやつる魔法を
使ってくるそうだ。
ラミアだけならば、おそるるに足らないらしい。

283 アルフィタリア城のキャラバン その3－37

条件 『魔物情報（攻撃）』で、リザードマンの情報を聞く

リザードマンという魔物の話を聞いた。

いわゆるトカゲ人であるリザードマンは
もちろん人なみに、あるいはそれ以上に
武器を使って攻撃を行うそうだ。

また、魔法をとくいとする者もおり
カーズラの魔法すらあつかうため
気をつけねばならないそうだ。

284 アルフィタリア城のキャラバン その3－38

条件 『魔物情報（攻撃）』で、レイスの情報を聞く

レイスという魔物の話を聞いた。

生者の魂をコアとしてゴーストより
高度に結びついた悪気が
レイスという魔物になるらしい。

さらに強大な結合をえようとして
能動的に生者をおそい
生気をうばいとっていくそうだ。

285 アルフィタリア城のキャラバン その3－39

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ジャイアントクラブの情報を聞く

ジャイアントクラブという魔物の話を聞いた。

リバーベル街道の奥地にひそむ巨大ガニは
タテの役割をしている異常に成長した右のハサミに
無数の武器を突き立てた、伝説的ともいえる
歴戦の化物である。

水中に棲息する化物らしからず、雷電をあやつるほか
口からねん性の高いアワをふきだして
こちらの動きをにぶらせてくるそうだ。

286 アルフィタリア城のキャラバン その3－40

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ゴブリンキングの情報を聞く

ゴブリンキングという魔物の話を聞いた。

ゴブリン・ウォールと呼ばれるゴブリンたちの巣で
祭事を取り仕切っている族長をゴブリンキングと呼ぶ。

族長に代々伝わる呪いのつえを持っており
この力をかりて、強力な炎や雷電の魔法をはじめ
毒の魔法までも使ってくるそうだ。
しかし、その呪いのつえをあつかいきれて
いるわけではないらしい。

287 アルフィタリア城のキャラバン その3－41

条件 『魔物情報（攻撃）』で、モルボルの情報を聞く

モルボルという魔物の話を聞いた。

キノコの森にわずかに棲息するモルボルは
植物の魔物のなかでも最悪の化物といわれている。
それでも最近は弱体化が進んでいるそうで
古くから、かたられるくさい息も
毒性を残すのみだそうだ。
しかし、呪いに似た効果をもつ魔法は
場合によって、くさい息どころではない
ひがいをキャラバンにあたえるという。

288 アルフィタリア城のキャラバン その3－42

条件 『魔物情報（攻撃）』で、オークキングの情報を聞く

オークキングという魔物の話を聞いた。

カトゥリゲス鉱山に棲息するオークたちを
統べる王をオークキングと呼ぶそうだ。
その体は同じオークとは思えないほどの巨体で
左右の手にやはり巨大な武器を持つそうだ。

左手に持ったつえには炎の魔力がこめられており
キングとしてのほこりなのか、ピンチをさとると
この魔力を解きはなって、死期をえるという。

289 アルフィタリア城のキャラバン その3－43

条件 『魔物情報（攻撃）』で、アームストロングの情報を聞く

アームストロングという魔物の話を聞いた。

アームストロングとは元は魔物の名ではない。
それはティダの村の「家名」なのだそうだ。

キャラバンの帰りをひたすらに待った人々の心は
かなしくも不幸なかたちで現世に残り
やっと村に現われたキャラバンを
家族の待つ『家』の中、すなわち、その体内へと
むかえ入れようとしているのだという。

290 アルフィタリア城のキャラバン その3－44

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ギガースロードの情報を聞く

ギガースロードという魔物の話を聞いた。

ジャック・モキートの館に住むギガースのことだが
この魔物こそがジャック・モキート本人だそうだ。
ディジー・マギーというラミアの奥さんがおり
トンベリコックに食事を作らせているらしい。

ギガースとやることは、ほとんど変わらないが
マッスルポーズで確認される夫婦愛がある限り
彼は負けることを知らないという。

291 アルフィタリア城のキャラバン その3－45

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ゴーレムの情報を聞く

ゴーレムという魔物の話を聞いた。

すでにこれを使役した者はこの世にいないが
今もただひたすらにヴェオ・ル水門を守っている。
物理的な攻撃力もさることながら
顔にあたる場所からはなつ魔力レーザーは強力で
あたりをやきつくす炎の赤レーザーと
しょう点の物理エネルギーを極度に下げる
超冷気の効果をもつ青レーザーを
そなえているらしい。

292 アルフィタリア城のキャラバン その3－46

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ケイブウォームの情報を聞く

ケイブウォームという魔物の話を聞いた。

ふだんは穴ぐらにひそむセレバティオン洞窟の主。
表に現われようものなら、ただ通りすぎるだけで
村ひとつつぶすほどの大きさがある。

その巨体が吸いこむ息は強風となり
風におされて近づいてきた者は巨体の下じきに。
それに耐えたとしても、はく息にまじる砂つぶてに
うちすえられるそうだ。

293 アルフィタリア城のキャラバン その3－47

条件 『魔物情報（攻撃）』で、リザードマンキングの情報を聞く

リザードマンキングという魔物の話を聞いた。

デーモンズ・コートを支配するドラゴンレベルの
リザードマンが、リザードマンキングである。

戦の時代に城壁やぶりに使われたバイルバンカーを
武器として持ってしまうほどの巨体と力にめぐまれ
右手に持ったタテには、ボウガンがしこまれ
5方向へ、アローをはなつばかりか
それに炎や冷気の魔法をのせることもあるそうだ。

294 アルフィタリア城のキャラバン その3－48

条件 『魔物情報（攻撃）』で、てつきょじんの情報を聞く

鉄巨人という魔物の話を聞いた。

キランダ火山を棲家としているこの巨人は
その鉱物のような体表からゴーレムのたぐいと
思われがちだが、そうではないそうだ。

ゴブリンたちを使役して作らせた
あらけずりの大剣による一撃は強力で
自重を武器にしたショルダータックルなどで
おそいかかってくるという。

295 アルフィタリア城のキャラバン その3－49

条件 『魔物情報（攻撃）』で、ドラゴンゾンビの情報を聞く

ドラゴンゾンビという魔物の話を聞いた。

世界最後のドラゴンはコナル・クルハ湿原にいる。
それは遠い昔に生物としては死んだものだが
いまだに玉を守って、近づく者をおそうそうだ。
かつて炎の息だったものは、毒の息となり
死のにらみは、石化のにらみへ変わったが
ただれたアゴを大きく開いてのかみつきは
生前のどうもうさを今に具現するかのように
強力だという。

296 アルフィタリア城のキャラバン その3－50

条件 『魔物情報（攻撃）』で、リッチの情報を聞く

リッチという魔物の話を聞いた。

永遠の幸せを欲した者のなれの果てが
リッチなのだそうだ。

高度な魔法能力をもち、古文書に名前だけが残る
バーン、クエイク、メテオの魔法に加え
最悪の雷電魔法チェインライトニングを
使いこなすという。

297 アルフィタリア城のキャラバン その3－51

条件 『魔物情報（攻撃）』で、アントリオンの情報を聞く

アントリオンという魔物の話を聞いた。

ライナリー砂漠の砂中にひそむ、この巨大アリジゴクは
もはやアリをおそうどころか上空を飛行するズーさえも
石化の効果をもつ息をはきつけて自由をうばい
強力な大アゴで、えじきにしてしまう化物だそうだ。

さらに、体内発電した電気をアゴから大量に発したり
6本の脚を同時に地中に突き立てて衝撃波を起こし
攻撃してくるという。

298 アルフィタリア城のキャラバン その4

条件 『同族のよしみ』を見る

アルフィタリア城のキャラバンと出会う。

リルティの民は元来、気ぐらいが高いのだけど
このキャラバンのリーダーであるソールさんは
特に古風な思想の持ち主で、いまだに
彼らが名をはせた時代のことを
ほこりにしていて、特に同族にやさしい。

まあ、そのおかげで旅の道具をもらえたり
するのだから悪くはないか。

299 アルフィタリア城のキャラバン その5

条件 『隊長は心配です』を見る

アルフィタリア城のキャラバンと出会う。

リルティがいないというだけで
ソールさんにえらく心配される。
もう、リルティの武が名をはせた時代じゃ
ないのに。

まあ、そのおかげで旅の道具をもらえたり
するのだから悪くはないけど
このあつかいはちょっとくやしい。

300 アルフィタリア城のキャラバン その6

条件 『ケンカしてました』を見る

アルフィタリア城のキャラバンと
マール峠のキャラバンがケンカをしていた。

同族にも関わらず、都会者とイナカ者では
仲が悪いようだ。

城下にくらす者と村落にくらす者では
もともと選んだ道がちがうのだから
ムリもない。

301 アルフィタリア城のキャラバン その7A

条件 『リルティの歴史と隊長さん』で「そうですね」を選択する

アルフィタリア城のキャラバンと
しばらく同行する。

道すがら、ソールさんが自分の思いを
かたってくれたのだけど
かたりぐさが相変わらずだったな。

302 アルフィタリア城のキャラバン その7B

条件 『リルティの歴史と隊長さん』で「そうですか？」を選択する

アルフィタリア城のキャラバンと同行する。

道すがら、ソールさんが自分の思いを
かたってくれたのだけど
守りに入ってる感じがしたので
軽く、けしかけてみた。

のってくるかなと思ったのだけど
「最近の若者は……」という調子で
かわされてしまった。　残念だ。

303 アルフィタリア城のキャラバン その8A

条件 『隊長引退』で所持金が100ギル以上のときに「お祝いを送る」を選択する

アルフィタリア城のキャラバンと出会う。

いつもより人数が少ないので、エントあたりが
魔物にやられでもしたかと心配したのだけど
ソールさんが引退したとの事。

子供ができたそうで、今後は家族と街で
くらすのだそうだ。

家族、か。　みんな元気にしているかな？

304 アルフィタリア城のキャラバン その8B

条件 『隊長引退』で所持金が100ギル未満のときに「お祝いを送る」を選択する

アルフィタリア城のキャラバンと出会う。

いつもより人数が少ないので、エントあたりが
魔物にやられでもしたかと心配したのだけど
ソールさんが引退したとの事。

引退の理由が「子供ができたから」だというので
祝い金を送ろうと思ったのだけど
少々、持ち合わせが足りなかった。

305 アルフィタリア城のキャラバン その8C

条件 『隊長引退』で「とりあえずおめでとうだけ」を選択する

アルフィタリア城のキャラバンと出会う。

いつもより人数が少ないので、エントあたりが
魔物にやられでもしたかと心配したのだけど
ソールさんが引退したとの事。

引退の理由は「子供ができたから」だそうだ。

そういえば、父さんが引退したのも
自分が生まれたときだったって言ってたっけ。

街道イベント【シェラの里のキャラバン編】の日記

306 シェラの里のキャラバン その1A

条件 『交換しないか？』で「そうですよ」→「いいですよ」の順に選択し、素材を交換する

石だたみの道をゆくと、突然、声をかけられる。
シェラの里のキャラバンだった。

何の用かと思って近づくと
こちらの所持品をぴたりと言い当て
彼の所持品と取りかえないかともちかけてきた。

おもしろそうだったので、話にのったのだけど
引きかえに入手した品は
いたってふつうの物だった。

307 シェラの里のキャラバン その1B

条件 『交換しないか？』で「そうですよ」→「イヤです」の順に選択し、素材を交換しない

石だたみの道をゆくと、突然、声をかけられる。
シェラの里のキャラバンだった。

何の用かと思って近づくと
こちらの所持品をぴたりと言い当て
彼の所持品と取りかえないかともちかけてきた。

おもしろそうな話だったけど
相手が出した品がいまいちだったので
今回は見送らせてもらった。

308 シェラの里のキャラバン その1C

条件 『交換しないか？』で「そんな物は持ってません」を選択する

石だたみの道をゆくと、突然、声をかけられる。
シェラの里のキャラバンだった。

別に手に持っていたわけでもないのに
こちらの所持品を知っているかのように
言い当てられて、不気味に感じたので
とっさに「持っていない」とウソをついてしまった。

悪いことをしたかもしれない。

309 シェラの里のキャラバン その2A

条件 『魔物情報（弱点）』で「いりません」を選択する

馬車を止めて休んでいるキャラバンが見える。
近づくとシェラの里のキャラバンだった。

ユークの知恵を10ギルで買わないかと
もちかけられたのだけど、何のことか分からないし
なんだかアヤしいのでことわった。

10ギルを恵んでくれたのだけど
これは、お金がないと、かんちがいしてなのか
それとも上質のイヤガラセなのか。

310 シェラの里のキャラバン その2B-1

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、プリンの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
プリンという種族は、高温では形体を
たもてないため、火を苦手としているそうだ。

理由は不明だが、スロウやストップといった
時間に作用する魔法は効果が認められないという。

また、暗黒種であるダークプリンは
ホーリーの魔法をかけない限り
まともなダメージをあたえる術はないそうだ。

311 シェラの里のキャラバン その2B-2

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、アーリマンの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
アーリマンという種族は、多くの魔法に
耐性をもつそうで、見た目上の属性に
おうじた魔法はもちろん
そうでない魔法でも追加効果には
期待できないと考えたほうがよいそうだ。

また、飛行し空を自在に動くため重力の魔法で
地上へたたき落としてやらない限り
武器による攻撃は無意味にひとしいらしい。

312 シェラの里のキャラバン その2B-3

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、アバドンの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
アバドンはムシのような外見をしているが
実はそれとはまったく別の種らしい。

何にしても、彼のフィールドである空から
重力の魔法で引き下ろしてやらない限り
武器による攻撃はおろか、魔法による攻撃も
ほとんど効果を表さないそうで
その後も合体魔法でなければ追加効果は
えられないため、みなの協力が必要だそうだ。

313 シェラの里のキャラバン その2B-4

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、エレキクラゲの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
エレキクラゲは空洞にした体内に
空気より軽いガスを作って満たし
またそのガスを体内発電した電気によって
温度調整することで空中を飛ぶのだそうだ。
その機能としょくしゅを活かした機動力は
あなどれず、意外なほど器用に動くらしい。
しかし、その身体のしくみゆえ、冷気の魔法に
弱いということだ。
書くまでもないが雷電の魔法は無効だという。

314 シェラの里のキャラバン その2B-5

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、オーガの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
オーガには、スロウやストップの魔法といった
時間に作用する魔法は、きほん的には効果がなく
合体魔法ならばスロウの効果はえられるそうだ。
三本のツノが何かしらの力場を作っている
ともいわれているが、定かではないらしい。

しかし、そのツノがむしろ雷電の的となり
あたまに多大なダメージを受けるため
感電の追加効果はてきめんということだ。

315 シェラの里のキャラバン その2B-6

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、オークの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
オークは暗い場所を好み、最近では
カトゥリゲス鉱山に多く棲息するらしい。

本能的にも性質的にも炎を苦手とし
他の魔法にも大きな耐性はもっていないが
冷気や雷電の魔法で追加効果をえるには
合体魔法を要するそうだ。

316 シェラの里のキャラバン その2B-7

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、オチューの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
オチューは植物の化物にふさわしく
炎を苦手とするらしい。

冷気や雷電の魔法の追加効果はえられないが
スロウやストップなどの魔法は
完全な効果がみこめるそうなので
これでおぎなうことができるそうだ。

317 シェラの里のキャラバン その2B-8

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、ガーゴイルの情報を聞く

ユーク自身があつかう魔法ではないが
物体に魔法をかけて特定の行動を
行うようにすることが可能らしい。

ガーゴイルとはそうして作られた魔導具で
動き出せば飛行し、攻撃をほぼ無意味化されるので
まずは重力の魔法で地上に落とす必要があるという。
その後も他の魔法に対しては完全な耐性をもつため
極上の番兵といえるそうだ。

318 シェラの里のキャラバン その2B-9

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、ギガースの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
ギガースは炎を苦手としているという。

元来、さむさに強い性質にくわえ
魔法的な耐性ももっているようで
合体魔法であろうとも冷気で
ダメージをあたえられたためしはないそうだ。

319 シェラの里のキャラバン その2B-10

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、ギガントードの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によっても
ギガントードが冷気に強い理由は不明だそうだ。

強いというより完全な耐性をもっており
冷気の魔法では、追加効果はもちろん
一切のダメージをあたえられないらしい。

炎の魔法などはふつうに効果があるそうだが
ガマのあぶらは燃えるのだろうか。

320 シェラの里のキャラバン その2B－11

条件 「魔物情報（弱点）」で「教えてください」を選択し、キマイラの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
キマイラには魔法による追加効果こそえられないが
ダメージはあたえられるという。

重力の魔法の効果は通常よりおとるものの
スロウやストップの魔法は効果があるため
これによって動きをふうじてしまえば
おそるるに足らない相手だそうだ。

321 シェラの里のキャラバン その2B－12

条件 「魔物情報（弱点）」で「教えてください」を選択し、キャリオンワームの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
キャリオンワームは雷電の魔法を無効化するそうだ。
これは電気をおびやすいりん粉を多量にふくむ
しょっかくが電気を地面へ流す役割をもつためらしい。

見た目から冷気が効きそうだと考えられがちだが
その効果を体内まで届かせるには
合体魔法を用いる必要があるそうだ。

322 シェラの里のキャラバン その2B－13

条件 「魔物情報（弱点）」で「教えてください」を選択し、キラービーの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
キラービーという種族にはメスしか
存在しないという。
タンイセイショクとかいうらしい。

炎を苦手とするが、飛んでいるため
まともに相手をするのであれば
まず重力の魔法を用いる必要がある。

323 シェラの里のキャラバン その2B－14

条件 「魔物情報（弱点）」で「教えてください」を選択し、クァールの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
クァールはおもに時空に関わる魔法に
強い耐性をもつそうだ。

スロウ、ストップの魔法だけでなく重力の魔法も
まったく効果を表さないうえに
他の魔法の追加効果もえられないという。

魔法を詠唱している時に、武器で攻撃を
しかけるのがよいらしい。

324 シェラの里のキャラバン その2B－15

条件 「魔物情報（弱点）」で「教えてください」を選択し、グリフォンの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
グリフォンという魔物には炎が効果的だという。

冷気の合体魔法による超冷気であれば
一時的に動きを止めることも可能だそうだ。

スロウの魔法も同じ方法で効果があるものの
雷電や重力の魔法には、それを上まわる耐性をもち
ストップの魔法においては効果はないそうだ。

325 シェラの里のキャラバン その2B－16

条件 「魔物情報（弱点）」で「教えてください」を選択し、グレムリンの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
グレムリンは冷気による攻撃に弱いそうだ。

かわのつぎはぎを着ているのもそのためと
考えられており、これが炎や電気に対する
防御効果を高める結果にもつながっている
とのことである。

しかしながら、かわのつぎはぎなので
ダメージはどんな魔法でもあたえられるそうだ。

326 シェラの里のキャラバン その2B－17

条件 「魔物情報（弱点）」で「教えてください」を選択し、ケルベロスの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
冷気の魔法はケルベロスの体内に燃える炎を
冷ましてやるので効果的だという。

他にスロウやストップの魔法が効くので
これを交えつつ、戦うのがよいらしい。

また、炎、雷電の魔法も無効というわけではなく
雷電の合体魔法ならその追加効果も望めるそうだ。

327 シェラの里のキャラバン その2B－18

条件 「魔物情報（弱点）」で「教えてください」を選択し、コウモリの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
コウモリでくくられる種族は炎に弱いそうだ。

飛行するため、効果的な攻撃を行うには
まず重力の魔法をかける必要があり
また、ヴァンパイアバットと呼ばれるものは
暗黒種であるためホーリーの魔法をかけない限り
ダメージをあたえることは難しいらしい。

328 シェラの里のキャラバン その2B-19

条件 「魔物情報(弱点)」で「教えてください」を選択し、ゴーストの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
悪気のあつまりであるゴーストには
場のエネルギー量を減らす冷気の魔法は
効果がないそうだが、増やす炎の魔法ならば
気のあつまりを乱すため効果があるそうだ。

真性のアンデッドモンスターであるため
ホーリーの魔法をかけない限り
どんな攻撃もほとんど意味をもたない。

329 シェラの里のキャラバン その2B-20

条件 「魔物情報(弱点)」で「教えてください」を選択し、コカトリスの情報を聞く

長年のユークの魔物研究でも
長い間、さけられてきたのがコカトリスだそうだ。

その悪質な攻撃と逃げの速さに付き合ってまで
この化物の研究を行おうと思った物好きは
ユークの一族にはいないらしい。

しかしながら、キャラバンは戦ってきたわけで
「炎で」とだけアミダッティはもらし
「でも、おすすめはしない」と続けた。

330 シェラの里のキャラバン その2B-21

条件 「魔物情報(弱点)」で「教えてください」を選択し、ゴブリンの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
ゴブリンの発生地はリバーベル街道で
そこから世界に広がったものらしい。

冷気にわずかな耐性をもつほかは
特記するべき点もないそうだ。

331 シェラの里のキャラバン その2B-22

条件 「魔物情報(弱点)」で「教えてください」を選択し、サハギンの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
サハギンには種族全体で苦手とする要素が
ないということだ。
とりあえず、サハギン、サンドサハギンには
魔法でダメージをあたえることが可能だが
成長限界に達したヒフがヨロイ化している場所に
魔力を付加しているストーン種には
重力の魔法を除くすべての魔法が
無効化されてしまうため
近づいて武器による攻撃しかないという。

332 シェラの里のキャラバン その2B-23

条件 「魔物情報(弱点)」で「教えてください」を選択し、サボテンダーの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
機動力の高いサボテンダーも、炎に弱いという
植物の魔物の性質を残しているそうだ。
また、外見とはちがい、実質的には
動物に近づいた身体のつくりのため
冷気の魔法でもダメージをあたえられるという。
サボテンダーの身体には体表のはりを通して
電気を逃がすしくみがあるため、雷電の魔法は
無効化され、そのしくみを活用した結界により
スロウ、ストップの魔法も無効化するそうだ。

333 シェラの里のキャラバン その2B-24

条件 「魔物情報(弱点)」で「教えてください」を選択し、ズーの情報を聞く

長年、魔物を研究をしているユークでも
大空を自由に、しかも高速で飛ぶ
ズーに関してはあまりよく分かっていないらしい。

ただし、戦闘に限った話であれば
スロウやストップの魔法が効かないことや
炎の魔法が効きやすいことが分かっているそうだ。

当然ながら、重力の魔法で引き下ろさなければ
武器も魔法も射程外で、効果的ではないだろう。

334 シェラの里のキャラバン その2B-25

条件 「魔物情報(弱点)」で「教えてください」を選択し、スケルトンの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
スケルトンは、よく燃えるのだそうだ。

さらに合体魔法でのぞむのであれば
冷気で、あらわなかんせつを凍らせたり
電気でその動力である魔力の流れを
乱したりして動きをふうじることも
できるらしい。

335 シェラの里のキャラバン その2B-26

条件 「魔物情報(弱点)」で「教えてください」を選択し、スコーピオンの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
ライナリー砂漠を発生地とするスコーピオンは
おもに冷気を苦手とするという。

ノーマル種のスコーピオンには炎や雷電の魔法でも
いちおう、ダメージはあたえられるのだが
エレキ種は雷電の魔法を完全に無効化し
ロックスコーピオンと呼ばれるストーン種は
他のストーン種同様、重力の魔法以外を
完全無効化してしまうそうだ。

336 シェラの里のキャラバン その2B-27

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、トンベリコックの情報を聞く

長年のユークの魔物研究をもってしても
トンベリ種はなぞの多い魔物らしい。

ほとんどの魔法でダメージを期待できるものの
魔法への耐性はあなどれないものがあり
追加効果をねらうなら合体魔法が必要だという。

さらに重力の魔法は完全な効果をみこめず
スロウ、ストップの魔法は無効化されて
しまうということだ。

337 シェラの里のキャラバン その2B-28

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、ナイトメアの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
「悪夢」を意味するこの化物は暗黒種であり
さらに魔法に強い耐性をもつらしい。

よって、ホーリーの魔法をかけない限り
方法をとわずダメージをあたえることは難しく
また、スロウ、ストップの魔法を無効化し
他の魔法においても、合体魔法でない限りは
追加効果は期待できないそうだ。

338 シェラの里のキャラバン その2B-29

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、ブレイザビートルの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
ブレイザビートルは、ただ巨大なだけで
他のことに関してはムシと変わらないそうだ。
ただ、その巨体とかたいこうらのため
どんな物理攻撃にもひるむことがないらしい。

魔法では、冷気を弱点とするだけでなく
腹から出ている可燃性のアブラのせいで
燃えやすくなってしまっているため
炎の魔法も効果的だという。

339 シェラの里のキャラバン その2B-30

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、ヘッジホッグパイの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
ヘッジホッグという種族の身体は
炎に強いつくりらしい。

ノーマル種であるヘッジホッグパイは
他に特に耐性をもたないが
ストーン種、暗黒種などの種が存在し
ストーン種は重力以外の魔法を受けつけず
暗黒種にはホーリーをかけない限り
効果的なダメージは望めないそうだ。

340 シェラの里のキャラバン その2B-31

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、ベヒーモスの情報を聞く

長年、魔物の研究に取りくむユークでさえも
魔物の王ベヒーモスは「王」と呼ぶにふさわしいという。

巨大な魔物に対して最も効果的な重力の魔法にも
高い耐性をほこっているが
炎、冷気、雷電の魔法は合体魔法を用いれば
追加効果をあたえることはできるそうだ。

また、スロウやストップの魔法も効くので
これで動きを止め、武器でしとめるのも手らしい。

341 シェラの里のキャラバン その2B-32

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、ヘルプラントの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
ヘルプラントには多様な種が存在し
全体的に魔法への耐性が高いという。

植物タイプのれいにもれず
ノーマルタイプは炎に弱いのだが
マジックプラントには追加効果はえられず
ストーンプラントには重力の魔法を除く
すべての魔法が効かないそうだ。

342 シェラの里のキャラバン その2B-33

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、ボムの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によらずとも
ボムという種族は、その見た目の
属性どおりの耐性をもつ。

すなわち、ボムには炎の魔法は効かず
アイスボムには冷気の魔法は効かず
サンダーボムには雷電の魔法が効かない。

それ以外の魔法に対する耐性はないので
そういう意味では安心して戦える相手である。

343 シェラの里のキャラバン その2B-34

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、ミミックの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
ミミックはかつてガーゴイル同様に
魔導具として開発された物が長い時をかけて
野生化したものだと考えられている。

一切の魔法が効果を成さないため
一度動きだしたら最後、武器でたたきつぶすほかに
その攻撃を止める方法はないそうだ。

344 シェラの里のキャラバン その2B-35

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、ムーの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
ムーという種族は、リバーベル街道を発生地とし
種をさかのぼれば川になじみのある動物に
いたるのではないかと考えられているそうだ。
棲息地が広がるにつれ、地形におうじて進化し
ラヴァムーなどの種が生まれたらしい。

電気にわずかな耐性があるほかは
ラヴァムー、スノームーがそれぞれ
冷気、炎を苦手とするぐらいだという。

345 シェラの里のキャラバン その2B-36

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、ラミアの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
ラミアは上半身は人に似ているものの
ヘビの性質が強く残っているため
冷気を苦手とするらしい。
炎の魔法でも、ダメージはあたえられるが
ウロコにおおわれた体表は燃えにくく
また、下半身が大地にはりついているため
電気が逃げやすいので、合体魔法でもなければ
雷電の魔法で感電させるだけの効果は
えられないそうだ。

346 シェラの里のキャラバン その2B-37

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、リザードマンの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
いかに高度な戦いを行うリザードマンといえども
しょせんはトカゲということらしい。

つまり、変温動物の性質を残しているために
冷気に耐性がないということであり
これによって動きをふうじさえすれば
いかな武器の使い手だろうとも
無意味であるということだ。

347 シェラの里のキャラバン その2B-38

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、レイスの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
レイスは目的をもって何者かに作られた
暗黒種ではないかと考えられているそうだ。

そもそも、自然の中で生者の魂に悪気が
結合することは、ありえないことらしい。

出自はともあれ、暗黒種には変わりなく
ホーリーの魔法なしでは
すべての攻撃はほぼ無効化されるという。

348 シェラの里のキャラバン その2B-39

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、ジャイアントクラブの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
ジャイアントクラブはたいへん成長の早い生物で
何度も何度もたっぴをくりかえし
わずか3カ月でユークの身長をこえるという。

雷電をあやつるその性質ゆえ電気耐性があり
スロウやストップの魔法も効果を表さないそうだ。

349 シェラの里のキャラバン その2B-40

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、ゴブリンキングの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
ゴブリンキングが持つ呪いのつえも
オークキングの持つ魔法のつえ同様に
魔法耐性をもっているそうだ。

そのために、炎、冷気、雷電の魔法による
追加効果が表れることはなく
スロウやストップの魔法も無効化するという。

350 シェラの里のキャラバン その2B-41

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、モルボルの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
モルボルに対して、まったく効果がない魔法は
スロウ、ストップの魔法だけということだ。
他の多くの魔法でダメージをあたえることが可能で
特に炎の合体魔法であれば、追加効果まで
えられるそうだ。

「なににせよ、巨大な敵にはまずグラビデを
使ってみるのが定石なのだ」
とアミダッティは言っていた。

351 シェラの里のキャラバン その2B-42

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、オークキングの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
オークキングは闘争心にあふれ、好戦的で
どんな物理攻撃にもひるまないそうだ。

この魔物が持っている魔法のつえは
魔法耐性が高く、雷電と冷気の魔法は
合体魔法でも、その追加効果が表れることはなく
さらにストップ、スロウの魔法も無効化するらしい。

352 シェラの里のキャラバンその2 B-43

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、アームストロングの情報を聞く

アミダッティはアームストロングという
魔物について何かを話そうとしたのだが
遠くを見るようなそぶりを見せると

「雷電の魔法と時間に関わる魔法は無効である」

と言ったきり、口をつぐんでしまった。
あんなアミダッティは今まで見たことがない。

353 シェラの里のキャラバンその2 B-44

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、ギガースロードの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
ギガースロードは、館にこもったせいか
野生のギガースがもっていた
冷気への完全耐性をうしなっているそうだ。

しかし、弱点としていた炎の魔法への
耐性は、わずかながら上がっており
追加効果を完全に無効化するらしい。

354 シェラの里のキャラバンその2 B-45

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、ゴーレムの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
物体に魔法をかけて作られる最高の魔導具が
このゴーレムだそうだ。

その出自ゆえ、魔法への耐性が高く
すべての魔法の追加効果は無効化されるが
幸いダメージはあたえられるらしい。

また、心をもたないために
どんな攻撃にもひるまないという。

355 シェラの里のキャラバンその2 B-46

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、ケイブウォームの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
ケイブウォームは世界最大最長の化物ということだ。

もはや魔法耐性うんぬんの話ではなく
ほとんどの魔法の効果はんいを遥かに超える
巨大さゆえに、時間に関する魔法の効果や
その他の魔法の追加効果は表れないそうだ。

冷気の魔法に関しては体質的な耐性として
完全無効化するという。

356 シェラの里のキャラバンその2 B-47

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、リザードマンキングの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
リザードマンキングは、いわゆるリザードマンとは
別種ではないかと考えられている。

種族全体の弱点と考えられた冷気の魔法でさえ
その追加効果を表すにはおよばず、これに
炎への完全耐性をもつという点を加味して
すでに伝説上の魔物であるドラゴンにつらなる種
とするのが最新の見解だそうだ。

357 シェラの里のキャラバンその2 B-48

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、てつきょじんの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
鉄巨人の身体には金属がふくまれているそうだ。
鉱脈のようにその体内を走る金属脈は
生体活動に関わる重要なきかんをさけるように
通っており、電気はこの伝導性の高い場所を通って
地面に流れ出てしまうため雷電の魔法は無効らしい。
また、大質量であるため物理的な攻撃には動じず
重力の魔法で発生する力場でも
何のえいきょうも受けないそうだ。
スロウやストップの魔法も無効化するらしい。

358 シェラの里のキャラバンその2 B-49

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、ドラゴンゾンビの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
ドラゴンゾンビはおのれの魔力をもって
暗黒種へと変異したドラゴンなのだという。

よって、ホーリーの魔法をかけなければ
どんな攻撃も効果がないにひとしいが
幸いなことに、炎、冷気、雷電の魔法でも
ダメージはあたえられるそうだ。

その他の魔法に関しては効果はないらしい。

359 シェラの里のキャラバンその2 B-50

条件 『魔物情報（弱点）』で「教えてください」を選択し、リッチの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
リッチの存在自体は、ポータルと呼ばれる
死の世界へのとびらの役割をもつカガミの表面上
つまり生死のさかいにあるのだという。
暗黒種としての性質をもつため
重力の魔法とホーリーの魔法は効果があるが
他の一切の魔法は無効化されるそうだ。
現世に存在して力をふるうためにオーブを
必要としているので、これをこわすのが
先決だという。

360 シェラの里のキャラバン その2B-51

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、アントリオンの情報を聞く

長年のユークの魔物研究によれば
アントリオンは、体内発電機能をもち
その発電きかん内や体表面は
ゼツエンソシキでおおわれているため
雷電の魔法は完全無効化するそうだ。

他の魔法でならばダメージはあたえられるが
残念ながら追加効果がえられたという
ほうこくは、ないということだ。

361 シェラの里のキャラバン その2B-52

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、シェードの情報を聞く

ユークの古文書にのみ、かたられている
シェードという魔物の話を聞いた。

闇にちん魂のベルのひびきを聞いたなら
それはシェードが現れる前ぶれだそうだ。
最悪の暗黒種、シェードがならすベルは
彼の魂をしずめるためではなく
彼のえじきになる者のためになるのだという。
「シェードが来るよ！」というしつけもんくは
こいつのことだったんだな。

362 シェラの里のキャラバン その2B-53

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、スフィアの情報を聞く

ユークの古文書にのみ、かたられている
スフィアという魔物の話を聞いた。

それは、空中をさまよう「たま」らしい。

スフィアはその内より魔力を取り出すさいに
体表面をカガミのように変化させるそうだ。
そこに自分のすがたを見てしまった者は
もはや死へ向かうだけという。

363 シェラの里のキャラバン その2B-54

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、デスナイトの情報を聞く

ユークの古文書にのみ、かたられている
デスナイトという魔物の話を聞いた。

「死への伝道師」と異名をとるデスナイトは
ボーンメイルをまとい、左右の手に巨大な武器を持つ
巨人のすがたで、えがかれている。

ヨロイの間からのぞく闇には
赤い炎がゆらめいて見えるそうだ。

364 シェラの里のキャラバン その2B-55

条件 『魔物情報(弱点)』で「教えてください」を選択し、トンベリの情報を聞く

ユークの古文書にのみ、かたられている
トンベリという魔物の話を聞いた。
ふつう、トンベリといえば
トンベリコックを思いうかべるが
古文書にあるトンベリは少しちがうそうだ。

もちろん、コックの格好はしておらず
手にしたほうちょうは調理用のものではなく
むしろ戦いに用いられるダガーのようで
こまやかなさいくが、ほどこされているという。

365 シェラの里のキャラバン その3A

条件 『いなかバンと世界 その1』で「テキトーにあいづちをうつ」を選択する

遠くから呼ばれる声がする。
見ればシェラの里のアミダッティが
こちらに手をふっていた。

あきらかに、いなかバンであるものを指し
世界のモデルケースだとかたる
アミダッティに、てきとうにあいづちをうつ。

思い出した。　あのいなかバン
ガーディに売りつけられてたアレだ。

366 シェラの里のキャラバン その3B

条件 『いなかバンと世界 その1』で「バンを食べる」を選択する

遠くから呼ばれる声がする。
見ればシェラの里のアミダッティが
こちらに手をふっていた。

あきらかに、いなかバンであるものを指し
世界のモデルケースだとかたる
アミダッティのボクにこたえて
いなかバンを食べてやったら
キャラバン全体で大はしゃぎだった。
悪ノリがすぎるよ、アミダッティ。

367 シェラの里のキャラバン その4A

条件 『いなかバンと世界 その2』で「そう痩気ですね」を選択する

いなか道を行くと、わきから現れる黒い影。
アミダッティだ。

今度はカビまみれのいなかバンを指して
カビは瘴気を表すとか言っている。
いいかげんしつこいと思ったけれど
とりあえず、あいづちをうっておいた。

そしたら意外とまともな答えがかえってきたから
ちょっとふしぎな気持ちになった。

368 シェラの里のキャラバン その4B

条件 『いなかパンと世界 その2』で「いえ青カビです」を選択する

いなか道を行くと、わきから現れる黒い影。
アミダッティだ。

今度は青カビまみれのいなかパンを指して
青カビは瘴気を表すとか言っている。

青カビは青カビだと言ってやったら
何やら、ややこしいことを言い出したけど
たぶん、言いわけなのだろう。
アミダッティもかわいいものだ。

369 シェラの里のキャラバン その4C

条件 『いなかパンと世界 その2』で「だまって食べる」を選択する

いなか道を行くと、わきから現れる黒い影。
アミダッティだ。

今度はカビまみれのいなかパンを指して
カビは瘴気を表すとか言っている。
これには、ほんの少し勇気を必要としたけど
こちらもボケ通してやらねばなるまいと
おもいきって食べてやった。

でも、もしかすると、本気なのかもしれない。

370 シェラの里のキャラバン その5

条件 『いなかパンと世界 完結編』を見る

アミダッティー行に出会う。

彼は最初からアレがいなかパンだと知っていて
あえて、そう考えることを禁じていたのだ。
彼らの行動はきみょうだけど、思えばたしかに
知を探る者として、いっかんしていた。
今回はそのきっかけが、たまたま
いなかパンだっただけに過ぎないのだろう。

アミダッティ、あなどるべからず、だな。

街道イベント【ファム大農場のキャラバン編】の日記

371 ファム大農場のキャラバン その1

条件 『農民みたいな人たち』を見る

今日は気分を変えて、本街道をややそれ
いなか道を行ってみることにした。

すると意外なところで
ふいに声をかけてくる者があった。

温和そうなクラヴァットの一団。
その格好からさっするに、おそらく
ファム大農場のキャラバンだろう。

372 ファム大農場のキャラバン その2A

条件 『一緒に食事』で「いただきます」を選択する

ファム大農場のキャラバンと
食事をともにする。

彼らの農場でとれた作物で作られた
パンとほし肉をいただいたんだけど
パンはしっとりふっくらしており
肉はとてもやわらかかった。

でも、母さんのやいた、やたらかたいパンも
かむと味が出てきてうまかったよな。

373 ファム大農場のキャラバン その2B

条件 『一緒に食事』で「また今度」を選択する

ファム大農場のキャラバンの
ジェイクがおもしろいことを言っていた。

植物には少なからずミルラの力がある。
今まで考えもしなかったけど、たしかに
植物は瘴気におかされない。

そういえば、魔物たちも瘴気に耐性が
あるようだけど、あれも
ミルラのたまものなのだろうか？

374 ファム大農場のキャラバン その3A

条件 「素材買わない？」で「足りない」を選択し、素材を買う

めずらしく本街道の近くでファム大農場の
キャラバンに出会う。

こんな所まで出てきて何かと思えば
あまり物を売り払いたいらしい。

せっかくなので、ひとつ買ってみた。
他にないような特別な品ではないけど
こういう物はふとした時に
突然、数が必要になるものだ。

375 ファム大農場のキャラバン その3B

条件 「素材買わない？」で「足りない」を選択し、取引価格の2倍以上のギルを支払い、おまけをもらう

めずらしく本街道の近くでファム大農場の
キャラバンに出会う。

こんな所まで出てきて何かと思えば
あまり物を売り払いたいらしい。

せっかくなので、ひとつ買ったら
おまけにもうひとつ付けてくれた。

まったくクラヴァットは親切な種族だ。

376 ファム大農場のキャラバン その3C

条件 『素材買わない？』で「足りない」を選択し、素材を買わない

めずらしく本街道の近くでファム大農場の
キャラバンに出会う。

こんな所まで出てきて何かと思えば
あまり物を売り払いたいらしい。

せっかくなので、ひとつ買おうとしたけど
持ち合わせが足りなくて売ってもらえず。
なんとも世知がらい。

377 ファム大農場のキャラバン その3D

条件 『素材買わない？』で「足りてる」を選択する

めずらしく本街道の近くでファム大農場の
キャラバンに物を売りつけられる。

いかにも物がとれすぎたような
口ぶりでシューラは話していたけど
その背後で目を光らせているジェイクを見るに
どうやら村に帰る前にあまった物を
売り払って金にかえようという考えらしい。
意外とクラヴァットはあなどれないものだ。
もちろん、買ったりはしなかった。

378 ファム大農場のキャラバン その4

条件 『農耕について教えてもらいました その1』を見る

昨日からファム大農場のキャラバンと
キャンプを張り、朝、しばらく同行する。

彼らといるとその温和な人がらのせいか
家族のことを思い出す。
それで、ふと、実家の仕事の話をしたところ
農耕のコツの話になる。

今度、種でも実家に送ろうか。

379 ファム大農場のキャラバン その5

条件 『農耕について教えてもらいました その2』を見る

朝方、ファム大農場のキャラバンと出会い
しばらく道行きをともにする。

なんとも毎度のかんばいなめないけど
彼らといると、きまって自然か農耕の話になる。

とても感覚的な彼らのやり方を聞いていると
この瘴気の世界を生きていくのには
それが、いちばん正しいのかもしれないと
思わせられることもある。

街道イベント【ルダの村のキャラバン編】の日記

380 ルダの村のキャラバン その1A

条件 クリスタルケージがカラのときに『しずくたまった？』を見る

ルダの村の男女に出会った。

二人しかいないけど、あれでも
ルダの村のキャラバンなのだ。

まったく他人事のような感じで
こちらの様子を聞いてきたけど
彼らだって、しずくあつめをしているの
だろうに。

381 ルダの村のキャラバン その1B

条件 クリスタルケージにミルラのしずくがたまっているときに『しずくたまった？』を見る

ルダの村の二人だけのキャラバンに出会った。

どちらもセルキーらしいサバサバした気風で
村のための冒険というよりは
本当にこの旅を楽しんでいる感じが
見ていて気持ちいいけど、少し心配だ。

アルフィタリアのソールさんの気持ちが
少し理解できた気がした。

382 ルダの村のキャラバン その2

条件 『喧嘩するほど仲が良い』を見る

ルダの村の二人に出くわした。

相変わらずのん気に
こちらの調子を聞いてきたものの
しずくがたまってると見るや
突然おこり出す。

相手にしていられないので先を急ぐ。

383 ルダの村のキャラバン その3A

条件 『素材買って！』で『買ってあげる』を選択し、素材を取引価格未満の値段で買う

遠くに聞こえる声にうすうす感づいていたけど
ルダの村の二人に出会ってしまった。

今度ばかりは本気で困っているようだったけど
少しイジワルしてやりたくなり
向こうが差し出してきた売り物を
安く買いたたいてやった。

でも、少し心配だ。

384 ルダの村のキャラバン その3B

条件 『素材買って！』で「買ってあげる」を選択し、素材を取引価格以上の値段で買う

遠くに聞こえる声に、そうじゃないかと
思っていたら、やはりルダの村の二人だった。

今度ばかりは本気で困っているようだったので
向こうが差し出してきた売り物に
少し色をつけて金を渡しておいた。

たぶん、今回はこれで大丈夫だろうけど
これから先もあの性格は変わらないのだろうか。

385 ルダの村のキャラバン その3C

条件 『素材買って！』で「買ってあげない」を選択する

まっすぐな道を気持ちよく進んでいると
前方に何やら言い争う男女が見えてくる。

言わずと知れたルダの村の二人だ。
今度ばかりは本気で困っているようだったけど
これも試練だろうと思い、見過ごす。

この期におよんで人様に頼ろうというのが
キャラバンとしてあまい。

386 ルダの村のキャラバン その4A

条件 『ハナさんの舞』で「たのむ」を選択し、一緒に踊り出す前に街道を出る

本街道外れのいなか道から音楽が聞こえる。
行ってみるとルダの村の二人がいた。

もう水かけ祭気分とは気が早いものだけど
なんとなく村がなつかしくもなり
ハナのまいを見て一時を過ごす。

彼らの言うように、たしかにこんなふうに
ミルラの旅を楽しむのも悪くない。

387 ルダの村のキャラバン その4B

条件 『ハナさんの舞』で「たのむ」を選択し、一緒に踊り出すまで見る

本街道外れのいなか道から音楽が聞こえたので
行ってみるとルダの村の二人がいた。

もう水かけ祭気分とは気が早いものだけど
なんとなく村がなつかしくもなり
一曲頼んでみることにした。

ハナのまいを見ているうちに楽しくなり
つい、いっしょにおどり出してしまった。
少しはずかしい。

388 ルダの村のキャラバン その4C

条件 『ハナさんの舞』で「えんりょする」を選択する

本街道外れのいなか道から音楽が聞こえてくる。

こんな事をするのは彼らしかいない。
もちろん、ルダの村の二人のことだ。

一曲聞いていかないかとさそわれたけど
ちょっとそんな気分じゃないので
早々に次の目的地へ向かうことにした。

特殊イベントに関連した日記

389 旅のミリョク

条件 『王女失踪』のイベントを進行させて、ルダの村でフィオナがド・ハッティと語り合うシーンを見る

王女は、多くのひとびとの
よりどころとなる存在で、
けっして、逃げることのできない仕事だ。

キャラバンをやってて、逃げたくなることが
じつは、なんどかあった。
ほかの仲間がなんとかしてくれるだろうと思った。
だけど、まだ、こうして旅を続けている。
まだまだ、旅を続けたいと思っている自分がいる。
なぜだろう？　それが旅のミリョクなのだろうか。

390 結ばれたふたり……

条件 『蒼色悲恋』のイベントを進行させて、ティダの村でまあたらしい手紙を入手したあと、別のマップに行く

愛し合い、ちぎり合い、
ながい時をへて、結ばれた二人……

二人の間をへだてるものは、
もはや、なにもなかった……

手紙のすべて

たくさんの人々に見守られているキャラバンの旅路には、多くの手紙が届く。配達屋のモーグリを介して手紙をやりとりし、応援してくれる人々の思いに応えよう。

手紙の入手条件

ミルラのしずくを入手すると、直後に配達屋のモーグリがやってきて、パーティ全員(ゲストキャラクターをのぞく)に手紙を1通ずつ渡してくれる。このとき届く手紙は、基本的に「入手条件を満たしている手紙のうち、もっとも優先度の小さいもの」になっており、ランダムで決まるわけではないのだ。

入手条件に関わるおもな要素は右の表のとおりで、一部の例外をのぞいて、同じ手紙が2通以上届くことはない。なお、ひとりのキャラクターが100通以上の手紙を入手すると、古い手紙から順に消えてしまう。

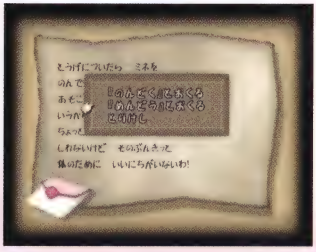
◆手紙の入手条件に関わるおもな要素

- ●種族
- ●性別
- ●家業
- ●家族構成
- ●家族との相性の値
- ●経過した年数
- ●その年に集めたミルラのしずくの数
- ●受け取った手紙に対する返信の内容と添付したアイテム
- ●特定のイベントを見たり、特定の人物と会話したかどうか

もらった手紙に返事を出そう

配達屋のモーグリがきているときは、彼に手紙の返事を渡せる。複数の返事を同時に渡すことも可能で、「以前に送られてきたが、まだ返事を出していない手紙」についての返信も受け付けてくれるのだ。

ちなみに、返信のときに選択するメッセージは、つぎに届く手紙の内容に影響を与えることがある。また、家族から届いた手紙の場合は、選択したメッセージによって差出人との相性の値が増減するので、注意して選ぶようにしよう。



←そっけない返事を選ぶと、家族との相性の値は一気に下がってしまう。

COLUMN 手紙のやりとりでしか入手できないアイテム

手紙をやりとりしていると、アイテムやギルが添付されてきたり(右ページ参照)、特定のアイテムが入手可能になったりする。そのうち大半は、食料など、ほかの方法でも手に入るものだが、なかには手紙のやりとりでしか入手できないアイテムもあるのだ。該当するのはオヤジの○○、ひぞうの○○(○○には種族に対応した武器名が入る)、ひろったバンダナの3つ。ただし、オヤジの○○以外はこれといった使い道がないので、アイテム欄に余裕がなくなったら捨ててしまってもかまわない。

◆手紙のやりとりでのみ入手できるアイテム

アイテム名	入手方法
オヤジの○○	115『いいほうほう』にオークベルトを添付して返信し、64『たすかった』を受け取る
ひぞうの○○	142『こんなものが』に「いらない」と返信し、174『びっくりしたわ』を受け取る
ひろったバンダナ	デ・ナムから届く一連の手紙に返信しつづけ、442『おまえもこい』か446『コナる・くルはより』を受け取ったあと、特定のストーンサハギンを倒す(→P.230)

家族との相性による変化

手紙のやりとりなどで家族との相性の値が変化すると、右記の要素に影響が出る。とくに重要なのが家業の職業LVの上昇で、職業LVが上がれば、購入できるアイテムの種類が増えるなどのメリットがあるのだ(→P.315)。職業LVが上昇する条件は下記のとおり。1年に1ずつしか上昇しないので、父親との相性の値は意識して上げるようにしよう。

また、相性の値が40以下だと、家族に話しかけてもそっけない返事をされることがある。何度も話せば通常の会話をしてくれるものの、面倒なだけなので、できるだけ相性の値を下げないようにしたい。

◆家業の職業LVが上昇する条件

1年が終了したときの父親との相性の値が、前年終了時よりも高い
※職業LVが影響するのは、家業がかじ屋、さいほう屋、商人、錬金術師のいずれかの場合のみ

◆相性の値が影響をおよぼす要素

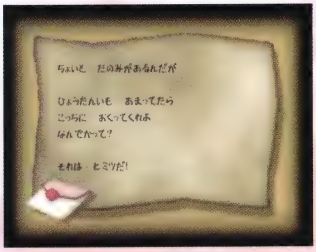
- ●おこづかいの金額
- ●家業の職業LVが上昇するかどうか
- ●父親から買い物をするときの金額
- ●家族との会話内容

←究極の武器や特定のアクセサリは、いくつかの家業の職業LVが最高にならなければ入手できない。

アイテムやギルの添付

特定の手紙では、メッセージと一緒にアイテムやギルが送られてくる。これらの品は添付アイテムと呼ばれ、手紙を読めば取り出すことが可能だ。また、こちらから返事を出す場合にも、同様にアイテムやギルを添付でき、相手がほしがっているものを添付すれば、お礼の手紙が送られてくることもある。さらに、アイテム(ギルは含まない)を添付して返信すると、差出人との相性の値が2増えるので、不要なアイテムがあるなら添付しておくといいだろう。

家族からの手紙に、たね(はなのたね以外)を添付して返信すると、家族のひとりがたねを育てはじめる。その後、1～3年が経過してから、送ったたねに対応した家族と会話すれば、右記のアイテムがもらえるのだ(もらえる個数についてはP.228を参照)。なお、こむぎのタネだけは、キャラバン内の誰かが家族に送れば、すべての家庭に(おでかけ中の家庭にも)送られたことになる。



←アイテムを送ってくれと頼まれたときに手持ちがない場合は、返信を保留しておいて、あとで返事を送るのも手だ。

◆家族にたねを送ったときの変化

[くだもののタネ]

←送った2年後から毎年、しましまリンゴ、すずなりチェリー、にじいろブドウのいずれかが、母親からもらえるようになる。

[やさいのタネ]

←送った2年後から毎年、ほしがたにんじん、ひょうたんいも、まんまるコーンのいずれかが、兄からもらえるようになる。

[こむぎのタネ]

←送ってから特定の年数が経過すると、家族からこむぎのたばなどがもらえるようになる(→P.228)。ただし、毎年送りつづけなければもらえる個数が減少していく。

[ふしぎなたね]

←送った2年後から毎年、「送った2年後の時点でもっとも好物度が高かったもの(ニクとさかなはのぞく)」が母親からもらえるようになる。

※該当する家族がいない場合、たねを育てることができず、アイテムはもらえない

手紙インデックス

No.	タイトル	差出人	優先度	ページ
	記号			
232	…	姉	301	P.184
	あ行			
1	ああがんばるとも！	父	79	P.158
2	ああ　わかってるぞ	父	480	P.158
3	あいたイス	父	303	P.158
470	あいたいの	ナディ	138	P.212
429	あおいうみ	カール=メッサ	359	P.207
4	あきらめるな！	父	143	P.158
233	あげます	姉	486	P.184
398	アタマかた!?	ダ・イース	330	P.203
5	アタマをつかえ！	父	272	P.158
6	あたらしい事	父	385	P.158
113	あたらしいパン	母	302	P.171
192	あたりまえさ	兄	213	P.180
193	あつすぎ	兄	471	P.180
328	あっそ	妹	23	P.195
7	あとどり	父	355	P.159
389	あなどるべからず	アミダッティ	333	P.202
450	あのう…	メフォージ	361	P.209
286	あのさ…	弟	308	P.190
8	あのな…	父	349	P.159
329	あのね！	妹	163	P.195
9	あまえるな！	父	316	P.159
369	あら？	マレード	234	P.200
483	ありがたく…	ポーラ	255	P.213
234	ありがとう	姉	119	P.184
487	ありがとう	モーリス	134	P.214
114	ありがとう！	母	364	P.171
287	ありがとう～！	弟	157	P.190
434	ありがとうございます	ファラス	257	P.207
330	あわいさゃんい	妹	269	P.195
10	あんがとよ！	父	174	P.159
11	あんがとよ？	父	175	P.159
288	アンシン　して	弟	261	P.190
289	あんしんだね！	弟	236	P.191
290	あんまりね	弟	487	P.191
12	いいかいてんだ！	父	185	P.159
13	いいカンだ	父	155	P.159
115	いいほうほう	母	262	P.171
14	いうだけか？	父	6	P.159
15	いうだけか？	父	8	P.159
16	いうだけか？	父	9	P.160
17	イカンイカン！	父	196	P.160
116	いきてゆくため	母	94	P.171
439	いけそうだ	デ・ナム	110	P.208
18	いざゆかん	父	271	P.160
117	いちにんまえ	母	229	P.171
331	いつかなるの！	妹	360	P.195
509	いつかよむものへ	りるていせんし	460	P.216
118	いっしょに	母	484	P.171
332	いっちばん	妹	205	P.195
440	いってくる	デ・ナム	104	P.208
291	いやぁこのまえは	弟	199	P.191
19	いれてみた	父	190	P.160
20	う…	父	86	P.160
21	う…うむ…	父	144	P.160
22	ウウム	父	85	P.160
23	う～ん	父	93	P.160
292	う～ん…	弟	160	P.191

No.	タイトル	差出人	優先度	ページ
24	ううん…	父	89	P.160
25	ううん…	父	479	P.161
235	ウソついたわね	姉	219	P.185
293	うそつき	弟	141	P.191
333	ウソツキ！	妹	12	P.195
370	ウソですよ	マレード	232	P.200
26	うっかりしてた	父	467	P.161
334	うっとうしくない？	妹	461	P.196
27	うつむくな！	父	344	P.161
119	うぬぬ…	母	126	P.171
441	うまくやってる	デ・ナム	111	P.208
194	うるさいよな	兄	462	P.180
471	うれしい！	ナディ	78	P.212
236	うれしい事	姉	406	P.185
423	うれしいわ	レイラ=ミッド	448	P.206
195	うわぁ	兄	415	P.180
237	うん…	姉	68	P.185
335	ええ～	妹	129	P.196
430	ええ～	ギ・ルベ	74	P.207
336	えっとね！	妹	98	P.196
394	おい！	エント=ダラス	457	P.202
196	おいおい	兄	147	P.180
28	オイオイ…	父	88	P.161
468	おいしかった	スティ	454	P.211
469	おいしくなーい	スティ	258	P.212
337	おえいちゃんあ	妹	266	P.196
403	おお？	ドニー=ミルス	242	P.203
424	おかしいわね	レイラ=ミッド	252	P.206
120	おくるわよ	母	152	P.171
338	おこられた	妹	67	P.196
339	おこられたの	妹	470	P.196
294	おしえて	弟	433	P.191
29	おしかったな	父	363	P.161
421	おしばな	ラシェ	431	P.206
295	おそらのした	弟	292	P.191
414	おちこんでる	ライン=ドット	445	P.205
377	おつかれ！	ローラン	50	P.200
121	お父さんったら	母	374	P.171
241	お父さんの	姉	426	P.185
122	大人になったね	母	52	P.172
340	オトナのあじ	妹	347	P.196
341	おなか　いっぱい	妹	18	P.196
342	おなかすいたよ	妹	387	P.196
343	おねえちゃんえ	妹	267	P.197
472	おねがいします！	ナディ	336	P.212
344	おぼえてる？	妹	57	P.197
431	おぼえてる??	ギ・ルベ	326	P.207
197	おぼえてるだろ？	兄	373	P.180
454	おほしさま	エディ	451	P.210
123	お前が　うまれて	母	367	P.172
399	おまえさ…	ダ・イース	295	P.203
30	おまえにまかせた！	父	204	P.161
31	おまえのやさしさ	父	92	P.161
124	おまえは	母	306	P.172
442	おまえもこい	デ・ナム	103	P.208
125	おまもり	母	337	P.172
238	おみとおしよ！	姉	428	P.185
239	おみとおしよ！	姉	43	P.185
240	おみとおしよ！	姉	44	P.185
345	おめでと★	妹	496	P.197

No.	タイトル	差出人	優先度	ページ
126	おめでとう	母	502	P.172
32	おもいおもい	父	465	P.161
427	おもいだしたぞ！	ｲﾜﾝ=ﾛﾙﾌ	322	P.207
33	おもしろいほど	父	192	P.161
443	おもったとおりだ	デ・ナム	108	P.209
34	親ってのは	父	264	P.162
420	おりいって	ﾋｭｰ=ﾐｯﾄﾞ	447	P.206
198	オレがつったさかな	兄	422	P.180
199	オレたちのほこり	兄	146	P.180
127	おわったら…	母	117	P.172
	か行			
128	母さんからのおねがい	母	368	P.172
129	母さんのおはなし	母	369	P.172
35	ガーン！	父	137	P.162
346	かえしてよ！	妹	375	P.197
347	かくしてたの	妹	20	P.197
130	かくん	母	273	P.172
505	かざまち	トリスタン	441	P.216
36	かじやのいのち	父	383	P.162
242	ガッカリ…	姉	120	P.185
488	かみよ!!!	モーリス	320	P.214
37	かりるぞ	父	340	P.162
348	かれちゃった	妹	370	P.197
38	かわいいむすめよ	父	305	P.162
489	かわいそう	モーリス	55	P.214
371	かわっていくわ	マレード	434	P.200
372	かわってないわ	マレード	238	P.200
400	かわらぬもの	ダ・イース	274	P.203
459	かんげきです！	ジェール	329	P.210
131	かんしゃ	母	500	P.173
243	かんどうしたわ	姉	210	P.185
39	がんばったぞ！	父	186	P.162
444	がんばってみたんだが	デ・ナム	106	P.209
244	がんばってみる	姉	215	P.186
40	がんばりなさい	父	401	P.162
132	がんばるわ	母	193	P.173
296	きかせて	弟	345	P.191
435	ききにくい事ですが	ファラス	452	P.207
200	きにしないでくれ	兄	505	P.180
408	キミのしあわせ	ハーディ	297	P.204
418	きめたの	ﾙｯﾂｰﾛｲｽ	325	P.205
475	キャラバンカンケイ	ブレディ	436	P.212
476	キャラバンカンケイ	ブレディ	437	P.212
477	キャラバンカンケイ	ブレディ	438	P.212
478	キャラバンカンケイ	ブレディ	439	P.213
133	きゅうに　やるきが	母	226	P.173
349	きょうは　アメ	妹	489	P.197
297	キョウハクジョウ	ｷｮｳﾊｸｼﾞｮｳ	357	P.191
134	きょうみない？	母	49	P.173
245	きょじんのスカーフ	姉	423	P.186
246	キライなのよ	姉	412	P.186
201	ギルがほしいりゆう	兄	37	P.181
202	ギルってなんだ？	兄	402	P.181
378	きをつけて	ローラン	280	P.201
350	くじけてない？	妹	488	P.197
135	くだもののタネ	母	3	P.173
479	クラヴァットは	ブレディ	243	P.213
390	ぐるぐるると	ｱﾐﾀﾞｯﾃｨ	276	P.202
437	ぐるぐるも	エレオノール	440	P.208
247	くわされた	姉	218	P.186
502	ケアル！	ミナ・レー	75	P.215
298	けちー！	弟	142	P.192
248	けっこう	姉	469	P.186
41	ケムイぞ！	父	189	P.162
42	げんきか？	父	56	P.162
401	げんきかい？	ダ・イース	118	P.203
506	げんきかい？	トリスタン	449	P.216

No.	タイトル	差出人	優先度	ページ
299	げんきだったよ	弟	13	P.192
43	コウカイするな	父	263	P.163
460	こうかんするよ！	ジェール	450	P.211
44	コウサンだ！	父	195	P.163
136	こうしがね	母	463	P.173
137	こうし誕生	母	494	P.173
203	ご～りご～り	兄	413	P.181
445	ここのみずで	デ・ナム	109	P.209
491	ことしこそ！	ジン・ティス	249	P.214
465	ことしのイチバン	ショーン	99	P.211
466	ことしのイチバン	ショーン	100	P.211
467	ことしのイチバン	ショーン	101	P.211
492	ことしは！	ジン・ティス	444	P.214
493	ことしも！	ジン・ティス	248	P.214
249	こなだらけ	姉	429	P.186
446	コナる・くルはより	デ・ナム	112	P.209
138	この　そらのように	母	482	P.173
432	このまえまちで	ギ・ルベ	335	P.207
45	こまった	父	328	P.163
461	こまったなぁ…	ジェール	48	P.211
139	こまったわ	母	314	P.173
351	ごめんなさい	妹	490	P.197
140	ごめんなさいね	母	63	P.174
141	コラ！	母	201	P.174
46	こんなのどうだ？	父	348	P.163
47	こんなのどうだ??	父	145	P.163
142	こんなものが	母	353	P.174
	さ行			
143	さいきん	母	464	P.174
352	さいってい	妹	206	P.198
48	サカナが…	父	473	P.163
204	さすが	兄	132	P.181
49	サッパリなんだ	父	483	P.163
144	さみしいわ	母	389	P.174
250	さんきゅー	姉	59	P.186
503	サンダー！	ミナ・レー	76	P.216
484	ざんねんだ…	マッカイ	136	P.213
409	しあわせどうぞ	ハーディ	298	P.204
410	しあわせどうぞ	ハーディ	42	P.204
411	しあわせどうぞ	ハーディ	299	P.204
379	しあわせの種	ローラン	282	P.201
50	ジェゴン	父	5	P.163
145	シェラのサト	母	291	P.174
438	シェラのさとより	エレオノール	95	P.208
300	しかられちった	弟	388	P.192
205	しごとのよろこび	兄	418	P.181
146	しずかないえ	母	343	P.174
147	しっかりしなさい	母	228	P.174
425	じつはあの2人…	レイラ=ミッド	442	P.206
51	シッパイは	父	478	P.163
148	しゅうかく	母	307	P.174
206	じゅうろうどう	兄	417	P.181
301	しゅぎょうするぞ	弟	391	P.192
397	じょげん	ソール=ラクト	323	P.203
404	しらねぇか？	ドニー=ミルス	435	P.204
251	しんじらんない	姉	425	P.186
149	しんちょうにね	母	296	P.175
52	シンパイするな！	父	379	P.164
53	すいしゃが！	父	382	P.164
455	スープのほし	エディ	34	P.210
150	スキキライ	母	114	P.175
353	好きな物	妹	393	P.198
151	すぐいいなさいよ	母	421	P.175
252	すごいの	姉	70	P.186
302	すっげー！	弟	140	P.192
303	ずっこいよ！	弟	165	P.192
426	すてきな誕生日	レイラ=ミッド	253	P.206

No.	タイトル	差出人	優先度	ページ
207	スナオにいおう	兄	38	P.181
54	スパラシイ	父	39	P.164
208	スマン！	兄	287	P.181
55	すまんなぁ	父	230	P.164
380	せいしゅんのひび	ローラン	453	P.201
480	セルキーは	ブレディ	246	P.213
449	せんじつ	マクシーム	327	P.209
490	そう…	モーリス	54	P.214
152	そういえばさ	母	351	P.175
56	そうか？	父	35	P.164
451	そうか…	メフォージ	91	P.209
57	そうか…？	父	36	P.164
209	そうそう！	兄	166	P.181
210	そうだっけ？	兄	167	P.182
354	そうだったんだ	妹	172	P.198
211	そうだよな	兄	227	P.182
212	そうだよな	兄	416	P.182
304	そうだよね！	弟	123	P.192
373	そうなの？	マレード	28	P.200
58	そうなんだ	父	15	P.164
405	そうなんだ！	ドニーミルス	241	P.204
153	そうね	母	197	P.175
253	そうね	姉	182	P.187
154	そうよね	母	64	P.175
155	そうよね	母	148	P.175
254	そぉ？	姉	183	P.187
402	そっか	ダ・イース	60	P.203
213	そっかあ	兄	168	P.182
396	そのふくそうは…	シューラ	332	P.203
59	それでこそ	父	380	P.164
456	それです	エディ	32	P.210
381	それでも	ローラン	285	P.201
499	それもそうか	フォ・テュナ	260	P.215
214	そろそろ誕生日	兄	506	P.182
473	そんな～	ナディ	77	P.212
457	そんな事ない	エディ	33	P.210

た行

No.	タイトル	差出人	優先度	ページ
60	ダイシッパイだ	父	477	P.164
355	だいじな事	妹	312	P.198
453	だいじょうぶ	レオナール	294	P.210
156	大せいこうよ！	母	121	P.175
61	たいせつな事	父	317	P.165
498	たいせつな事	ダ・フィト	362	P.215
255	たいへん！	姉	313	P.187
62	たいへんだ!!!	父	51	P.165
157	たいへんなのよ！	母	115	P.175
158	たいへんよ	母	378	P.176
63	大漁だ！	父	346	P.165
382	たくましくなった	ローラン	283	P.201
64	たすかった	父	131	P.165
65	たすかるよ！	父	81	P.165
215	だって	兄	221	P.182
66	たのみごと	父	341	P.165
356	たべれないよ	妹	198	P.198
216	だましたな！	兄	133	P.182
159	ダメです！	母	22	P.176
67	ダメなときはダメ	父	194	P.165
160	たりないのは、あい	母	116	P.176
256	だれなのよ！	姉	427	P.187
305	チェ	弟	158	P.192
306	ちぇ	弟	124	P.192
257	チェリーパイ	姉	178	P.187
494	ちがうもくひょう	ジン・ティス	251	P.215
357	ちがうよ	妹	26	P.198
68	力がたりない	父	41	P.166
69	父にまかせろ！	父	203	P.166
70	父より	父	169	P.166
217	チャンス…か	兄	216	P.182
358	ちゃんと	妹	288	P.198
258	ちゅうこくよ	姉	419	P.187
71	ちょうさだ！	父	409	P.166
161	ちょうしがわるいの	母	384	P.176
259	ちょっと…！	姉	58	P.187
260	ちょっときいてよ	姉	424	P.187
261	ちょっぴり	姉	491	P.187
307	ついでに	弟	342	P.193
485	ついに!!	マッカイ	135	P.213
72	つかわせろ！	父	396	P.166
308	つぎはボクが…	弟	338	P.193
262	つめたいね	姉	231	P.188
73	つりのあなば	父	377	P.166
447	てがかり	デ・ナム	105	P.209
263	手紙って	姉	265	P.188
219	手紙を送るりゆう	兄	404	P.183
218	手紙をかいたりゆう	兄	211	P.182
462	できないよ	ジェール	46	P.211
495	できるとこから	ジン・ティス	29	P.215
264	てづくりドレス	姉	508	P.188
265	でも…	姉	223	P.188
309	でもさ…	弟	173	P.193
310	でもなぁ	弟	208	P.193
162	でもね	母	27	P.176
163	でもね…	母	468	P.176
395	手をとりあって	ジェイク	275	P.203
359	どうしたのかしら	妹	504	P.198
360	どうしよう!?	妹	310	P.198
74	トクベツだぞ？	父	40	P.166
422	どこかのだれかへ	ラシェ	319	P.206
374	ところで	マレード	432	P.200
220	トラウマ	兄	411	P.183
311	とりさん…	弟	376	P.193

な行

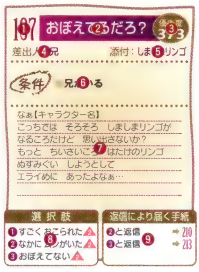
No.	タイトル	差出人	優先度	ページ
312	なぁんだ	弟	164	P.193
313	ないしょだぜ！	弟	352	P.193
164	なおってきたわ	母	127	P.176
314	なかまのなかで	弟	399	P.193
361	なくしたんでしょ！	妹	171	P.199
221	なぜだろう	兄	405	P.183
75	ななないろワイン	父	390	P.166
76	なにいってんだ	父	318	P.166
266	何が？	姉	222	P.188
165	何してんの！	母	395	P.176
166	何もみえない	母	293	P.176
267	なにやってんだか	姉	408	P.188
167	なんだいこれ？	母	366	P.177
77	何だこりゃ	父	87	P.167
78	なんだと！	父	80	P.167
79	なんだと?!	父	7	P.167
80	なんだと?!	父	509	P.167
81	なんだと?!	父	10	P.167
82	なんだとぉ！	父	220	P.167
83	なんだとぉっ!?	父	125	P.167
315	なんだよ	弟	128	P.193
316	なんだよ	弟	159	P.194
317	なんだよ	弟	21	P.194
318	なんだよ！	弟	150	P.194
84	なんだよ～…	父	83	P.167
168	なんてこと	母	53	P.177
169	なんてこなの！	母	365	P.177
170	なんでも	母	71	P.177
85	何でもない	父	356	P.167
486	なんと	マッカイ	321	P.213
86	なんとか	父	184	P.168
87	にげられた	父	16	P.168

No.	タイトル	差出人	優先度	ページ
417	ねぇ	ルーリー	456	P.205
268	姉さんのふあん	姉	403	P.188
88	のろわれている！	父	392	P.168
	は行			
89	ばーろぃ！	父	200	P.168
428	はじめてです	エマ	324	P.207
507	はじめてのおてがみクポ	モーグリ	495	P.216
392	ばしゃじゃなくて…	アンディ	443	P.202
269	はつしごと！	姉	400	P.188
222	ハッピーバースディ	兄	497	P.183
383	はなれても家族	ローラン	279	P.201
171	母のしんぱい	母	113	P.177
172	母より	母	386	P.177
384	はやいもので	ローラン	286	P.201
90	はやいもんだな	父	304	P.168
362	バレなかった！	妹	311	P.199
496	バレました	ジン・ティス	30	P.215
91	ハンセイはする	父	177	P.168
508	ひごろのかんしゃ	モーグリ	430	P.216
375	ひっかかったわね	マレード	233	P.200
173	びっくり	母	65	P.177
174	びっくりしたわ	母	153	P.177
92	ビックリだ！	父	84	P.168
319	ひでー！	弟	358	P.194
320	ヒドイや	弟	237	P.194
93	ヒミツってやつ	父	1	P.168
391	ひょうじょうが…	アラン=ガイル	331	P.202
175	ファムのうじょう	母	290	P.177
270	ぶきよう	姉	410	P.188
176	ふしぎだねぇ	母	212	P.178
177	ふしぎな種ね	母	62	P.178
271	ブドウパイ？	姉	180	P.189
178	ふふふ	母	309	P.178
94	ふむふむ	父	154	P.168
363	プレゼント	妹	97	P.199
223	プレゼントだ！	兄	499	P.183
412	ふんっ	ハナ・コール	459	P.204
272	へいきよ	姉	69	P.189
273	へエ	姉	66	P.189
179	へぇ～	母	149	P.178
224	べつの職業か…	兄	224	P.183
321	へへ～	弟	151	P.194
322	へへんだ	弟	202	P.194
413	ほぉ	ユーフィーナ	458	P.205
95	ボーッと	父	476	P.169
419	ほこり	ロルフ=ウッド	277	P.205
225	ほしいもの	兄	350	P.183
180	ホシにねがいを	母	268	P.178
96	ホッとした	父	156	P.169
97	炎のかがやき	父	188	P.169
500	ホント？	フォ・テュナ	259	P.215
323	ホントかなぁ	弟	24	P.194
364	ほんとだわ	妹	371	P.199
98	ほんとに	父	187	P.169
463	ほんとは…	ジエール	254	P.211
	ま行			
181	まァ	母	61	P.178
182	まぁまぁだったわ	母	122	P.178
274	まぁまぁだったわ	姉	209	P.189
183	マールとうげ	母	289	P.178
99	まがいもの	父	472	P.169
184	まけないで	母	397	P.178
100	まったく！	父	11	P.169
185	まったく！	母	130	P.179
275	まにあった？	姉	498	P.189
406	ま　まさかな～	ドニー=ミルス	239	P.204
276	まよってるの	姉	381	P.189

No.	タイトル	差出人	優先度	ページ
277	ミートパイ	姉	181	P.189
278	みえみえバレバレ	姉	407	P.189
101	みせば	父	398	P.169
226	みたことないもの	兄	315	P.183
279	みたことのないはな	姉	492	P.189
393	みつかったよ	アンディ	247	P.202
186	みなおした？	母	17	P.179
365	ミルラあじ	妹	394	P.199
187	みんななかよく	母	270	P.179
280	むいてない	姉	414	P.190
227	むいてるかも	兄	507	P.183
228	むいてるのかな	兄	420	P.184
281	ムカつくわ！	姉	45	P.190
102	むずかしい	父	474	P.169
282	むずかしいわ	姉	14	P.190
188	むつかしいわ	母	72	P.179
103	むむ	父	191	P.169
407	ムム	ドニー=ミルス	240	P.204
104	めでたいな	父	503	P.170
385	もういちど	ローラン	278	P.201
436	もうしわけありません	ファラス	256	P.208
415	もう　だいじょうぶだ！	ライン=ドット	446	P.205
366	もォ！	妹	25	P.199
324	モーグリって	弟	372	P.194
283	もしかして	姉	225	P.190
105	もったいねえ	父	162	P.170
189	もっとべんりに	母	493	P.179
106	ものずきな	父	161	P.170
504	ものわすれ	ミナ・レー	334	P.216
	や行			
229	やさいのタネ	兄	4	P.184
367	やだね	妹	19	P.199
433	やった！	ギ・ルベ	73	P.207
497	やったぜ！	ジン・ティス	250	P.215
107	やっぱり	父	481	P.170
325	やっぱり…	弟	235	P.195
368	やっぱり…	妹	207	P.199
284	やっぱりね	姉	214	P.190
326	やるよ	弟	485	P.195
481	ユークは	ブレディ	245	P.213
190	ゆうはんのかいもの	母	354	P.179
386	ユダンタイテキ	ローラン	284	P.201
452	よかった！	メフォージ	90	P.210
464	よかったよ！	ジエール	47	P.211
108	よし！	父	82	P.170
230	よっしゃ！	兄	217	P.184
109	よのなか	父	339	P.170
	ら行			
482	リルティは	ブレディ	244	P.213
285	リンゴパイ	姉	179	P.190
458	リンゴ　やめます	エディ	102	P.210
501	れんしゅうしてる？	フォ・テュナ	455	P.215
327	ロデオ	弟	466	P.195
	わ行			
448	わかってきた	デ・ナム	107	P.209
110	わからん	父	475	P.170
416	わすれかけてた	ライン=ドット	31	P.205
376	わすれたの?!	マレード	96	P.200
111	わすれてないぞ	父	501	P.170
387	わすれないあの日	ローラン	281	P.202
231	わりィ！	兄	300	P.184
112	わるかった！	父	176	P.170
388	われらのキボウたち	ローラン	2	P.202
191	ンもう	母	170	P.179
474	んもう！	ナディ	139	P.212

手紙オールリスト

リストの見かた



❶手紙No.……本書で独自につけた通し番号。手紙は差出人ごとにタイトルの五十音順で並べている。
❷タイトル……手紙のタイトル。
❸優先度……手紙が届く優先度。基本的に、入手条件を満たしている手紙のうち、この数値がもっとも小さいものが届く。
❹差出人……手紙の差出人。
❺添付……手紙に添付されているアイテム。
❻条件……手紙の入手条件。記載されているすべての条件を満たさなければ、その手紙は届かない。「――」は、ゲーム開始時から入手条件を満たしていることを、「(未使用)」は、通常のプレイでは届かないことを示す。
❼本文……手紙に書かれている文章。
❽選択肢……手紙に返事を出すときに選択肢として表示されるメッセージ。末尾についている三角形のアイコン内の数値は、その選択肢を選んだときに変化する相性の量を示し、アイコンが▲であれば増加、▼であれば減少する。
❾返信により届く手紙……返信することによって、別の手紙が届く可能性がある場合は、その条件と届く手紙のNo.を記載。❶❷といった数字は「選択肢」の欄と対応している。なお、一度の返信で複数の条件を同時に満たすこともあり、その場合は優先度の数値が小さい手紙から順に届く。
※「添付」や「本文」の欄にある【 】内の文字は、設定したキャラクターの名前やプレイ内容などによって変化する

父からの手紙

1 ああがんばるとも！ 優先度 79

差出人：父　添付：―

条件 37 にこんごうせき以外を添付して❶と返信した

何事も めざすところは
たかくないと イカンのだ！

がんばって 錬金術をきわめるぞ！
お前が もどるころには
きっと ショウキのなぞも
かいめい しているぞ！

選択肢	返信により届く手紙
❶ムダなこと ▲	―
❷きたいしてる ▲	

2 ああ わかってるぞ 優先度 480

差出人：父　添付：―

条件 (未使用)

そう！ ガンバルしか ないのだな～
いまの ままではまともに
ジッケンもできん
とりあえず べつのしごとをして
ギルを かせいだほうが
いいのかも しれんな

選択肢	返信により届く手紙
❶そのとおり ▼	―
❷そんなことない ▲	

3 あいたイス 優先度 303

差出人：父　添付：―

条件 父との相性の値が61以上
3年目以降

まいばん ゆうしょくのとき
おまえがいるはずの
テーブルのばしょをみると
あついものが こみあげてくる
しょくたくはバラバラだが
家族のこころはいつもひとつだ
こううんをいのる

選択肢	返信により届く手紙
❶ひとつだね ▲	―
❷キョリにはかてない ▼	

4 あきらめるな！ 優先度 143

差出人：父　添付：―

条件 63 に❶と返信した

そうだろう そうだろう！
お前も とちゅうで
あきらめたりしちゃダメだ！
どんなにつらくても
ぜったい さいごにはうれしいことが
まってるんだからな
ぜったい！

選択肢	返信により届く手紙
❶それがたのしみ ▲	―
❷ほんとうにそうかな ▼	

5 アタマをつかえ！ 優先度 272

差出人：父　添付：シェラのあかし

条件 種族がユーク
性別が女性

しんあいなるわがこよ
われわれの とくいとする
魔石をもちいる 術をもって
キャラバンをみちびくのだ

そなたたちに かせられたそのしめい
シッカリと はたしてくるように

選択肢	返信により届く手紙
❶リョウカイ ▲	―
❷いわれなくても ▼	

6 あたらしい事 優先度 385

差出人：父　添付：―

条件 家業が漁師

さいきん 年のせいか 漁にでるのが
どうにもめんどうで ダメなんだ
そこでだ サカナをつかまえないで
そだててみようと 思うんだが
どう思う？
そだてた サカナをうれば…
もうかりそうだろ？

選択肢	返信により届く手紙
❶もうかりそう ▲	❶と返信 ⇒ 44
❷どうかな？ ▲	❷と返信 ⇒ 17

7 あととり 優先度 355

差出人：父　　添付：—

条件
- 性別が男性
- 家業がかじ屋
- 父との相性の値が61以上

お前も　かじやのむすこなら
そのりきりょうをみせてみろ

ためしに　しつのいいどうを
送ってこい

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばるよ 18	どうを添付 ➡ 94
❷めんどうだなぁ 1	どう以外を添付 ➡ 77
	❶&何も添付しない ➡ 14
	❷&どうを添付しない ➡ 79

8 あのな… 優先度 349

差出人：父　　添付：—

条件
- 父との相性の値が40以下
- 5年目以降

お前がたびにでる前のことだが…
すまんな　オレのほうがいいすぎた

お前にてをあげてしまったことを
ひどくくやんでいる

たのむからゲンキで帰ってきてくれ

選択肢	返信により届く手紙
❶うん　わかった 1	—
❷まぁ　ゆるしてあげる 1	

9 あまえるな! 優先度 316

差出人：父　　添付：—

条件
- 種族がリルティ
- 父との相性の値が40以下
- 3年目以降

家がこいしい？
なにをなさけないことをいっているんだ？
そんな　よわねをはくように
そだてたおぼえはないぞ

われらの　ホコリをわすれないように
しっかりしろ！

選択肢	返信により届く手紙
❶そんなのムリ 18	—
❷がんばるよ 1	

10 あんがとよ! 優先度 174

差出人：父　　添付：—

条件 （未使用）

おう！【キャラクター名】
おしえてくれて　ありがとよ！
おかげで　大漁だったぜ
さいきん　サッパリでな
たいへん　だったんだが　おかげで
たすかったよ

選択肢	返信により届く手紙
❶よかった 1	—
❷たよりないな 1	

11 あんがとよ? 優先度 175

差出人：父　　添付：—

条件 73に❷と返信した

おい！【キャラクター名】
せっかく　おしえてもらったんだが
ちいせぇのしか　いなかったぞ
もっと　大きな…っと
人に　たよってばっかじゃ
いけねぇよな
じりきで　がんばってみるよ

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばって 1	—
❷ほどほどにね 1	

12 いいかいてんだ! 優先度 185

差出人：父　　添付：—

条件 53にはぐるまを添付して返信した

お前の　送ってくれた
はぐるま　はサイコウだよ！
すいしゃが　前よりもよくまわるんだ
これで　もっといいしつのこなを
ひくことができる
たすかったよ　ありがとう

選択肢	返信により届く手紙
❶よかった 1	—
❷おれいはないの？ 1	

13 いいカンだ 優先度 155

差出人：父　　添付：—

条件 94にてつを添付して返信した

てつをみわけるのは
少しむずかしかっただろう？
しかし　かじやたるもの
みわけられんとな

こんどはミスリルを送ってこい

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばるよ 18	ミスリルを添付 ➡ 96
❷めんどうだなぁ 1	ミスリル以外を添付 ➡ 24
	❶&何も添付しない ➡ 16
	❷と返信 ➡ 81

14 いうだけか? 優先度 6

差出人：父　　添付：—

条件 7に何も添付しないで❶と返信した

お前は　いつも　返事だけは
いいんだが　じっさいは
なにもしないからなぁ
まぁいいさ
キャラバンで　そのへんのこと
しっかり　べんきょうして
かじやの　べんきょうは　それからだ

選択肢	返信により届く手紙
❶いやだよ 1	—
❷がんばるよ 1	

15 いうだけか? 優先度 8

差出人：父　　添付：—

条件 94に何も添付しないで❶と返信した

お前は　いつも　返事だけは
いいんだが　じっさいは
なにもしないからなぁ
まぁいいさ
キャラバンで　そのへんのこと
しっかり　べんきょうして
かじやの　べんきょうは　それからだ

選択肢	返信により届く手紙
❶いやだよ 18	—
❷がんばるよ 1	

16 いうだけか？ 優先度 9

差出人：父　　添付：—

条件 ● 13 に何も添付しないで❶と返信した

お前　はいつも　返事だけは
いいんだが　じっさいは
なにもしないからなぁ
まぁいいさ
キャラバンで　そのへんのこと
しっかり　べんきょうして
かじやの　べんきょうは　それからだ

選択肢	返信により届く手紙
❶いやだよ VB ❷がんばるよ A	—

17 イカンイカン！ 優先度 196

差出人：父　　添付：—

条件 ● 6 に❷と返信した

やっぱり　お前もそう思うか？
母さんにも　そういわれたよ
でも　さいきん　体が思うように
うごかないことも　あってな…
ヤ！　そんなきもちだから
イカンのだな！
漁師は　漁師らしく　漁に出るよ

選択肢	返信により届く手紙
❶そのいき！ A ❷もう年なんだね A	—

18 いざゆかん 優先度 271

差出人：父　　添付：—

条件 ● 種族がリルティ
● 性別が女性

いよいよ　お前のたびが
はじまったな！
われわれの　力があれば
どんなモンスターも
おそれをなすだろう！

お前のカツヤク　きたいしているぞ!!

選択肢	返信により届く手紙
❶きたいしないで VB ❷まかせといて A	—

19 いれてみた 優先度 190

差出人：父　　添付：—

条件 ● 36 に何も添付しないで❶と返信した

ためしに　いろいろいれてみたんだが
サッパリだったよ

ニクとか　いれてみたんだがなぁ…
ニクは　うまかったんだけどなぁ…

選択肢	返信により届く手紙
❶なにやってんの A ❷いいなぁ A	—

20 う… 優先度 86

差出人：父　　添付：—

条件 ● 47 に❶と返信した

お前まで　そういうのか？
じつは　母さんにも
そういわれてな…

あしたから　マジメに
商人の　ベンキョウをするよ

選択肢	返信により届く手紙
❶それがいい A ❷いまのままがいい A	—

21 う…うむ… 優先度 144

差出人：父　　添付：—

条件 ● 63 に❷と返信した

たしかに　ふりかえったら母さんが
しろいかおしてみてたよ…
そのあと　こっぴどく
しかられちまったけどな

お前も　ぶじに帰ってくるんだぞ

選択肢	返信により届く手紙
❶わかってる A ❷だからいったのに VB	—

22 ウウム 優先度 85

差出人：父　　添付：—

条件 ● 47 に❷と返信した

お前が　さんせいしてくれた
ゴブりんごだが…
ちゃいろいリンゴなんて　くさってる！
っていわれちまったよ
母さんにも　たべ物であそんで！
って　おこられちまうし
さんざんだよ…

選択肢	返信により届く手紙
❶みんなセンスない A ❷そうだろうね A	—

23 う〜ん 優先度 93

差出人：父　　添付：—

条件 （未使用）

ずいぶん　とおくまで
いってるんだな
オレのときは　ちかくで
すませちまったからな…
帰りみちが　わかるうちに
帰ってこいよ

選択肢	返信により届く手紙
❶こどもじゃない VB ❷そうする A	—

24 ううん… 優先度 89

差出人：父　　添付：—

条件 ● 13 にミスリル以外を添付して返信した

これはミスリルじゃないだろう？

お前には　きたいしてたんだが
しかたがないか…

かじやのしゅぎょうは
キャラバンのたびがおわってからだな！

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばる A ❷イヤだなぁ A	—

25 ううん… 優先度 479

差出人：父　　添付：—

条件 （未使用）

そうなのか…？
これだけ　シッパイしてると
いうことは　さいのうが　ないと
そういうことなのか…？

選択肢	返信により届く手紙
❶そうかもね A1 ❷まあ　がんばって B8	—

26 うっかりしてた 優先度 467

差出人：父　　添付：—

条件
- 家業がこなひき
- 弟がいる

この前うっかりしてたら
すいしゃの　はぐるまに
まきこまれる　ところだったよ
あれほどおどろいたことは
さいきんでは　めずらしいな

選択肢	返信により届く手紙
❶きをつけて A2 ❷〔弟の名前〕にさせれば A2	❶と返信 ➡288 ❷と返信 ➡163

27 うつむくな! 優先度 344

差出人：父　　添付：—

条件
- 種族がリルティ
- 5年目以降

【キャラクター名】げんきにしてるか？
オレはげんきだ
みんなももちろんげんきだぞ
たびはツラいだろうが
よわねをはくなよ
したをむくな
シッカリ前みてあるいていけ！

選択肢	返信により届く手紙
❶もうダメ B8 ❷うん　わかった A1	—

28 オイオイ… 優先度 88

差出人：父　　添付：—

条件
- 94 にてつ以外を添付して返信した

これはてつじゃないだろう？

お前には　きたいしてたんだが
しかたがないか…

かじやのしゅぎょうは
キャラバンのたびがおわってからだな！

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばる A2 ❷イヤだなぁ A2	—

29 おしかったな 優先度 363

差出人：父　　添付：—

条件
- 種族がリルティ

そうとう　がんばっているようだな

しかしおしい！
あと　100000年はやく
うまれていれば　よのなかに
名前が　のこったかもしれないぞ！

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね A2 ❷父さんのほうがのこる A2	—

30 おまえにまかせた! 優先度 204

差出人：父　　添付：—

条件
- 88 に❷と返信した

うむ！　さすがわたしのムスメだ
れいせいな　はんだんだ
しかし　まだまだ　おかしなことがある
だれもいない　やねうらから
チューチューと　なにかがはしってる
おとがするのだ！
これはもう　のろいしかありえん!!

選択肢	返信により届く手紙
❶…だいじょうぶ？ A2 ❷それはこわいね… A2	—

31 おまえのやさしさ 優先度 92

差出人：父　　添付：【好きなもの】

条件
- 62 を受け取ってすぐに、提示額以上のギルを添付して返信した

ありがとう、【キャラクター名】！
おまえの　やさしさには、
ホントウに　かんしゃするよ

母さんも　ゲンキになって、
おまえの　かおをみたいって、
いってたぞ！

選択肢	返信により届く手紙
❶きにしないで A1 ❷つらいな… B8	—

32 おもいおもい 優先度 465

差出人：父　　添付：—

条件
- 牛の飼育をはじめてから2年が経過している。または、家業が牛飼い

この前　家の牛が
ころんで　ケガしちまってよ
みんなで　はこんだんだが
おもかったよ
こんなとき　お前がいれば
らくなのになぁとか　思っちまった

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね A2 ❷つごうよすぎ A2	—

33 おもしろいほど 優先度 192

差出人：父　　添付：—

条件 （未使用）

お前が　送ってくれたのを
つりのエサに　してみたらどうだ！
サカナが　おもしろいように
かかってくるんだよ
まさか　サカナも　オレたちと
おなじものが　好きだなんてな！

選択肢	返信により届く手紙
❶よかった A2 ❷やめればよかった A2	—

34 親ってのは 優先度 264

差出人：父　　添付：【嫌いなもの】

条件
- 62 に返信したが、受け取ってすぐには返信していない。または、提示額以上のギルを添付しないで返信した

【キャラクター名】よ…

親ってのは
そんなものなのかな？

おれは　とってもかなしいよ…

選択肢	返信により届く手紙
❶ゴメン…	—
❷こっちも　かなしかった	

35 ガーン！ 優先度 137

差出人：父　　添付：—

条件
- 45 に❶と返信した

お前にいわれて　母さんと
はなしている　【妹の名前】を
きをつけて　よーく
みてたんだけど…
たしかに　フツーに
はなしてるんだよ…
なんだよ　オレだけ　のけもの？

選択肢	返信により届く手紙
❶そのうちなおる	—
❷まぁ　あきらめて	

36 かじやのいのち 優先度 383

差出人：父　　添付：—

条件
- 家業がかじ屋
- 父との相性の値が61以上

よぉ【キャラクター名】…
さいきんな　こうぼうの　炎のぐあいが
なんだか　よくねぇんだ
どうにか　できねぇかな？
なんでもドラゴンのきばってやつが
いいらしいんだが…

選択肢	返信により届く手紙
❶いろいろいれてみる	❶&ドラゴンのきば ➡ 97 ❶&ドラゴンのきば以外 ➡ 41 ❶&何も添付しない ➡ 19 ❷と返信 ➡ 103
❷ほうっておく	

37 かりるぞ 優先度 340

差出人：父　　添付：—

条件
- 家業が錬金術師以外
- 5年目以降

お前のほんだなにおいてあった
「やわらかアタマの錬金術」ってほん
かりるぞ！

あとな　あまったアイテムが
あったら送ってくれ　よろしくな！

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばってね	❶&こんごうせき ➡ 65 ❶&こんごうせき以外 ➡ 1 ❷&こんごうせき以外 ➡ 78
❷むだだと思うけど…	

38 かわいいむすめよ 優先度 305

差出人：父　　添付：—

条件
- （未使用）

【キャラクター名】　よ　げんきか？
たびはうまくいっているのか？
おなかまに　めいわくかけてないか？

でも　何をさしおいても　おまえが
たのしく　じぶんらしくやってくれれば
父さんはそれがいちばんうれしいよ

選択肢	返信により届く手紙
❶好きなようにしてる	—
❷それじゃダメなの	

39 がんばったぞ！ 優先度 186

差出人：父　　添付：—

条件
- 53 にはぐるま以外を添付して返信した

ありあわせのものを　つかって
どうにか　しゅうりしてみたんだ
そしたら　前よりちょうしがよくってな！
お前にも　シンパイかけたな！
ありがとよ

選択肢	返信により届く手紙
❶さすがだね	—
❷さいしょからそうしなよ	

40 がんばりなさい 優先度 401

差出人：父　　添付：【好きなもの】

条件
- 3年目以降

つらいたびを　つづけるお前に
ガンバレ　などと　カンタンに
いうことは　父さんには　できない
しかし　それいがいの　ことばを
父さんは　しらない
だからがんばりなさい
【キャラクター名】

選択肢	返信により届く手紙
❶ききあきた	—
❷がんばるよ	

41 ケムイぞ！ 優先度 189

差出人：父　　添付：—

条件
- 36 にドラゴンのきば以外を添付して❶と返信した

お前が　送ってくれたもん
いったい　なんだったんだ？
すごいケムリで　家のなかまで
スゴイことに　なっちまった
そうじが　たいへんだって
母さんに　おこられたよ

選択肢	返信により届く手紙
❶ごめん	—
❷災もすごかったでしょ？	

42 げんきか？ 優先度 56

差出人：父　　添付：【好きなもの】

条件
- 種族がセルキー
- 妹がいる

おまえが　たびにでてから
【妹の名前】がさびしがって
しかたがない
【好きなもの】を
いっしょに　いれておく
これでも　たべてげんきに
はやいとこ　かえってこい

選択肢	返信により届く手紙
❶すぐに　かえるよ	—
❷すこしくらい　まって	

43 コウカイするな

優先度 263

差出人：父　　添付：—

条件
- 家業が錬金術師
- 5年目以降

【キャラクター名】 人生というのは
セイコウすること よりも
シッパイすること のほうが
ずっと おおいんだ
だから シッパイしても
コウカイしないように
いきて いくんだぞ

選択肢	返信により届く手紙
❶うん！ 生きるよ A	❶と返信 ➡ 162
❷う〜んどうだろ？ A	

44 コウサンだ！

優先度 195

差出人：父　　添付：—

条件
- 6に❶と返信した

ためしに いろいろ けいさんして
みたんだが サッパリわからん！
けいさんしてる ヒマがあるなら
漁に出たほうが はやいな！
漁師は漁師らしく 漁に出るよ

選択肢	返信により届く手紙
❶そのとおり A	—
❷ま そんなもん A	

45 こまった

優先度 328

差出人：父　　添付：100ギル

条件
- 家業がかじ屋
- 妹との相性の値が40以下

さいきん 【妹の名前】 が
やたらと はんこうてき でな…
ちっとも はなしを きいて
くれないんだ
年ごろの 女のコってのは
何かんがえてるか わからんな…

選択肢	返信により届く手紙
❶父さんにだけ A	❶と返信 ➡ 35
❷わからない A	❷と返信 ➡ 56
❸そのうちなおる A	❸と返信 ➡ 57

46 こんなのどうだ？

優先度 348

差出人：父　　添付：—

条件
- 家業が商人
- 5年目以降

なぁ【キャラクター名】よ 父ちゃんな
また いい商ひんを
かんがえついちまった！
その名も…
アーリまんじゅうだ！
このへんはアーリマンが多いからな
いいと思わないか？

選択肢	返信により届く手紙
❶ダメだよ B	❶と返信 ➡ 47 92
❷いいんじゃない？ A	

47 こんなのどうだ??

優先度 145

差出人：父　　添付：—

条件
- 46に❶と返信した

【キャラクター名】よ ザンネンだが
アーリまんじゅうはうれなかった…
なぜなんだ!! でもオレは
へこたれないぞ つぎの商ひんは
その名も…ゴブりんごだ!!
このへんはゴブリンも多いしな…
こんどは うれると思うだろ？

選択肢	返信により届く手紙
❶ダメだよ B	❶と返信 ➡ 20
❷いいんじゃない？ A	❷と返信 ➡ 22

48 サカナが…

優先度 473

差出人：父　　添付：—

条件
- 種族がユーク
- 家業が漁師

どうも 漁がうまくいかん
そう思っていたのだが
げんいんがようやくわかったぞ
ヘルメットに はんしゃしている
ヒカリで サカナが
にげてしまっているんだ
こまったぞ…

選択肢	返信により届く手紙
❶ぬいじゃえ B	—
❷職業かえよう A	

49 サッパリなんだ

優先度 483

差出人：父　　添付：—

条件
- 家業が商人

さいきん サッパリでな
行商に 出てみたいとか
思わなくも ないんだが
ショウキのなかを 1人で行くのは
やはり ちょっと ためらうな
1人より たくさんのほうが
アンシンできるよな

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね A	—
❷1人がらく B	

50 ジェゴン

優先度 5

差出人：父　　添付：【好きなもの】

条件
- 5年目
- その年で1回目のミルラのしずくを入手した直後

【キャラクター名】 たっしゃか？
ジェゴンかわが かれたそうだな
むかしも そんなことがあったって
じいさんが いってたよ…
そのときは…
何をすればいいって いってたかな？

選択肢	返信により届く手紙
❶わすれたの？ A	—
❷つかえない〜 B	

51 シッパイは

優先度 478

差出人：父　　添付：—

条件
- （未使用）

シッパイは セイコウのもと
むかしから そういうだろう？
あきらめない きもちが
たいせつなんだぞ
ギル ありがとう
これでまた がんばるぞ

選択肢	返信により届く手紙
❶ガンバッテ A	—
❷どうせ ムダになる B	

52 シンパイするな！ 優先度 379

差出人：父　　添付：—

条件 ● 158 に❶と返信した

母さんが　あわてちまって
お前に　手紙を送ったみたいだが
なーに　シンパイするな
こんなのほんの　かすりキズだ！

だから　たびのとちゅうで
かえってきたりするなよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶よかった A ❷人さわがせな A	—

53 すいしゃが！ 優先度 382

差出人：父　　添付：—

条件 ● 家業がこなひき

【キャラクター名】…
こまったことに　なったぞ
こなをひくのに　つかっていた
すいしゃが　この前の大あめで
こわれてしまったんだ
はぐるまがあれば
しゅうりできるんだが…

選択肢	返信により届く手紙
❶こまったね A ❷へいきへいき A	はぐるまを添付 ➡ 12 はぐるま以外を添付 ➡ 39 ❶＆何も添付しない ➡ 58 ❷＆何も添付しない ➡ 98

54 スバラシイ 優先度 39

差出人：父　　添付：—

条件 ● 71 にしましまリンゴを添付して返信した

おお　これが　ファムの
しましまリンゴか〜…
いろといい　かたちといい
すばらしい!!
よっし　これをめざして
うちでも　がんばるぞ〜！

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばって A ❷ソレひろったヤツ A	—

55 すまんなぁ 優先度 230

差出人：父　　添付：【好きなもの】

条件 ● 241 に200ギル以上を添付して返信した

たびをしている　お前から
こんな　いいものもらってしまって…
そんなに　きをつかわんでいいぞ
でもな　父さん　とてもうれしかった
ありがとう…
お前の好物をいれておいたから
くってくれ　きをつけてな

選択肢	返信により届く手紙
❶うれしいよ A ❷きつかった… M	—

56 そうか？ 優先度 35

差出人：父　　添付：—

条件 ● 45 に❷と返信した

そうなのか…？
お前にも　わからないのか…
それじゃあ　父さんにも
わからなくて　とうぜんだよな
そうか…　よかったよ

選択肢	返信により届く手紙
❶よくない A ❷よかった A	—

57 そうか…？ 優先度 36

差出人：父　　添付：—

条件 ● 45 に❸と返信した

そうか…？
ホントウに　そのうちなおるのか？
前のように　父さんとフロに
はいったり　してくれるのか？
そうなると　いいんだがなぁ…

選択肢	返信により届く手紙
❶そんなのムリ A ❷きながにまてば A	—

58 そうなんだ 優先度 15

差出人：父　　添付：—

条件 ● 53 に何も添付しないで❶と返信した

すいしゃが　うごかないから
こまってるんだ…
なんて　いつまでも　こまってても
しかたがないから　少し
いじってみたんだ　そしたら　いがいと
カンタンになおってな
シンパイかけて　すまなかったな

選択肢	返信により届く手紙
❶よかったね M ❷すぐに　やってよ A	—

59 それでこそ 優先度 380

差出人：父　　添付：—

条件 ● 158 に❷と返信した

よし！　それでこそ　オレのむすこだ！
お前の　そのたびは　オレが
やねから　おちたくらいで
たちどまるようじゃ　イカンのだ
さあ！　すすめ！　【キャラクター名】　!!
…でもちょっとは　シンパイして
ほしかったかも…なんてな！

選択肢	返信により届く手紙
❶よかった A ❷人さわがせな A	—

60 ダイシッパイだ 優先度 477

差出人：父　　添付：—

条件 ● 家業がかじ屋

ジッケンで　大きなシッパイを
してしまったんだ
おかげで　家のギルが
そこをついてしまった
どうしようか？

選択肢	返信により届く手紙
❶もう　やめなよ V ❷ガンバレ A	—

61 たいせつな事 優先度 317

差出人：父　　添付：—

条件
- 種族がユーク
- 父との相性の値が61以上
- 3年目以降

大事なしめいを　なしとげるのも
たいせつですが
家を　こいしく思うきもちも
たいせつです
私たちは　いつでもあなたの
うしろにいますよ
シンパイしないで　すすみなさい

選択肢	返信により届く手紙
❶そうします A1 ❷でも… B7	—

62 たいへんだ!!! 優先度 51

差出人：父　　添付：—

条件
- 特定の年数（右のコラムを参照）
- その年で3回目のミルラのしずくを入手した直後
- 所持金が10000ギル以上
- 前年に家族と会話していない

※条件を満たしていれば、2通以上届くことがある

【キャラクター名】！　たいへんだ!!
母さんが　ビョウキになって
しまったんだ!!
いしゃに　みてもらうには、
カネが　いるんだ!
すまないが　いますぐ、
【所持金の半分（※1）】ギルを送ってくれないか!?

選択肢	返信により届く手紙
❶わかった!! A1 ❷いまはちょっと… B6	受け取った直後に、提示額以上のギルを添付して返信 ➡ 31 上記を満たさずに返信 ➡ 34

63 大漁だ! 優先度 346

差出人：父　　添付：さかな

条件
- 家業が漁師
- 5年目以降

よぉ！　げんきにやっとるか？
この前　漁をしていたらでっかい
さかながひっかかってな！
あやうくみずのなかにひきこまれる
ところだったが　オレのかちだったぞ！
あのさかな…
お前にもみせたかったなぁ

選択肢	返信により届く手紙
❶すごいね！ A1 ❷しんぱいかけないでよ B7	❶と返信 ➡ 4 ❷と返信 ➡ 21

64 たすかった 優先度 131

差出人：父　　添付：（※2）

条件
- 115 にオークベルトを添付して返信した
- アイテム欄に空きがある

オークベルト　ありがとう
これをつけるとこしのちょうしが
よくなって
いっそうしごとに力が　はいるよ！
これはおれのしんさくだ
きっとやくにたってくれるだろう

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう A1 ❷ムリしちゃって A1 ❸きのせいだったんじゃ B6	—

65 たすかるよ! 優先度 81

差出人：父　　添付：—

条件
- 37 にこんごうせきを添付して❶と返信した

これでまた　錬金術師に
ちかづいたぞ！

お前が　かえってくるころには
がっこうを　ひらいてるかもしれないぞ！

選択肢	返信により届く手紙
❶それはムリ A1 ❷まあがんばって A1	—

66 たのみごと 優先度 341

差出人：父　　添付：—

条件
- 家業がかじ屋
- 5年目以降

もう　とおくまで行っちまったかな
お前　マールとうげのかじやには
行ったか？

お前もかじやのあととりなんだから
いろいろけんきゅうしてきてくれよ

選択肢	返信により届く手紙
❶うん A1 ❷いやだ B7	❶と返信 ➡ 108 ❷と返信 ➡ 84

67 ダメなときはダメ 優先度 194

差出人：父　　添付：—

条件
- 161 に何も添付しないで❷と返信した

母さんが　よけいなことを
いったらしいが　きにするな！

ダメなときは　ダメ
またちょうしが　もどるのを
のんびり　まつさ

選択肢	返信により届く手紙
❶すぐにもどるよ A1 ❷ずっとダメかもね A1	—

※1……所持金が30000ギル以上の場合は15000
※2……添付アイテムではないが、手紙が届いたときにオヤジの○○を入手可能

COLUMN 特殊な手紙

62『たいへんだ!!!』の入手条件である「特定の年数」は、「冒険にでる」の画面でキャラクターを作成した場所によって変化する。具体的には、作成されている場所ごとに数値が割り振られており（左端から4、3、2、1。上下による区別はない）、「4の倍数ーその数値」の条件を満たす年だけが入手条件の年数となるのだ。

また、相性の値の変化も特殊で、手紙が届いてすぐに、提示された額以上のギルを添付して返信しなかった場合は、家族全員の相性の値が10になってしまう。

⬆10まで下がった相性の値を上げ直すのは大変。手紙が届いた直後にかならずギルを送るようにしよう。

68 力がたりない 優先度 41

差出人：父　　添付：—

条件
- 71 にしましまリンゴを添付しないで❷と返信した

う…　それをいわれると
キビシイな…
そうさ　まだ　ライバルとも
よばれないていどさ
だが　すべては　ここから
はじまるんだぞ

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね A ❷いいわけだ A	—

69 父にまかせろ！ 優先度 203

差出人：父　　添付：ふしぎなえきたい

条件
- 88 に❶と返信した

うむ！　家のほうは
わたしが　なんとかしよう
だが　のろいの力が　お前にまで
およぶかもしれん
しかし　シンパイすることは　ない！
わが家とくせいの　ミネを送るぞ
これで　バッチリあんしんだ！

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう A ❷きかなそう… A	—

70 父より 優先度 169

差出人：父　　添付：—

条件
- 121 に❶と返信した

【キャラクター名】へ
手紙なんて　かくヒマが
あるのなら　もっとしゅぎょうに
はげみなさい
お前の　たびの大事さを
わすれるな

選択肢	返信により届く手紙
❶わかってる A ❷いじっぱり A	—

71 ちょうさだ！ 優先度 409

差出人：父　　添付：—

条件
- 家業が農家
- 今年のこむぎのたばの収穫量が10以下

もう　ファムには　いったか？
じゃあよ　そこの　しましまリンゴ
送ってくれないか？
じつは　オレも　しましまリンゴの
さいばいを　はじめようと思ってな
ライバルけんきゅう　ってわけさ！

選択肢	返信により届く手紙
❶どこのもおなじ A ❷ライバルなの？ V	しましまリンゴを添付 ➡ 54 ❶もしましまリンゴを添付しない ➡ 74 ❷もしましまリンゴを添付しない ➡ 68

72 つかわせろ！ 優先度 396

差出人：父　　添付：—

条件
- 種族がセルキー
- 性別が女性
- 父との相性の値が61以上

お前　まさか　せんしんきって
たたかってないだろうな？
なかまは　たたかわせるためのものだ
そして　アイテムを　ひろうのは
こっちに　まかせてもらう
これが　セルキーの民の
ジョウシキだぞ？

選択肢	返信により届く手紙
❶そうしています A ❷とっこうたいちょうです V	—

73 つりのあなば 優先度 377

差出人：父　　添付：—

条件
- 家業が漁師

よう！　【キャラクター名】
ちょいと　ききてぇんだが
お前　ちいさいとき
すっごく　サカナが　つれるところが
あるって　いってたよな？
いまさらだけど　オレにも
おしえてもらえんかな？

選択肢	返信により届く手紙
❶たきつぼのとこ A ❷はしのたもと A ❸もうわすれたよ A	❷と返信 ➡ 11 ❸と返信 ➡ 112

74 トクベツだぞ？ 優先度 40

差出人：父　　添付：—

条件
- 71 にしましまリンゴを添付しないで❶と返信した

そんなことないぞ！
ファムの物は　トクベツなんだ！
…といっても
父さんも　ほかのばしょで
とれたリンゴと　ファムのリンゴと
くべつがつかんのだ…
なら　みんな　おなじってことか？

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだよ A ❷ちがうかも A	—

75 ないろワイン 優先度 390

差出人：父　　添付：—

条件
- （未使用）

ことしは　にじいろブドウが
たくさん　とれたんで
ワインを　つくってみたんだが
なぜだか　みんな　のまねぇんだよ
この　とくどくしいひかりが
あやしくて　たまらねぇのにな！

選択肢	返信により届く手紙
❶じゃあちょうだい A ❷なんでだろうね A	—

76 なにいってんだ 優先度 318

差出人：父　　添付：—

条件
- 種族がセルキー
- 父との相性の値が40以下
- 3年目以降

家をこいしがって
ないてる　ヒマがあるなら
みずもって
とっとと　帰ってこい

選択肢	返信により届く手紙
❶わかった A ❷つめたいな V	—

77 何だこりゃ 優先度 87

差出人：父　　添付：—

条件 ● 7 にどう以外を添付して返信した

これはどうじゃないだろう？
お前には　きたいしてたんだが
しかたがないか…
かじやのしゅぎょうは
キャラバンのたびがおわってからだな！

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばる A2 ❷イヤだなぁ A1	—

78 なんだと！ 優先度 80

差出人：父　　添付：—

条件 ● 37 にこんごうせき以外を添付して❷と返信した

なんでお前は　そんなことばかり
いうんだ?!
よーっし　みてろよ!
父さんを　バカにしたこと
コウカイさせて　やるからな!

選択肢	返信により届く手紙
❶そんなのムリ A1 ❷きたいしてる A1	—

79 なんだと?! 優先度 7

差出人：父　　添付：—

条件 ● 7 にどうを添付しないで❷と返信した

お前には　しつぼうしたよ
まぁ　しかたないか
いまは　キャラバンのほうが
たいせつだしな
だが　いつかかならず
ついでもらうぞ

選択肢	返信により届く手紙
❶そのうちね A1 ❷やだ A1	—

80 なんだと?! 優先度 509

差出人：父　　添付：—

条件 （未使用）

お前には　しつぼうしたよ
まぁ　しかたないか
いまは　キャラバンのほうが
たいせつだしな
だが　いつかかならず
ついでもらうぞ

選択肢	返信により届く手紙
❶そのうちね A1 ❷やだ 18	—

81 なんだと?! 優先度 10

差出人：父　　添付：—

条件 ● 13 に❷と返信した

お前には　しつぼうしたよ
まぁ　しかたないか
いまは　キャラバンのほうが
たいせつだしな
だが　いつかかならず
ついでもらうぞ

選択肢	返信により届く手紙
❶そのうちね A1 ❷やだ 18	—

82 なんだとぉ！ 優先度 220

差出人：父　　添付：—

条件 ● 203 に❶と返信した

タイクツな　しごととはなんだ!
オレは　このしごとを
たましいこめて　やってるんだぞ!
帰ってこい!　セッキョウしなきゃ
きがすまねぇ!!

選択肢	返信により届く手紙
❶ヤダ A1 ❷ゴメンナサイ A1 ❸あれはウソ 18	—

83 なんだとぉっ!? 優先度 125

差出人：父　　添付：—

条件 ● 178 に❶と返信した

母さんからきいたぞ!
父さんが　牛のようなかおだと
いったそうじゃないか…！
父さんが牛なら　おまえだって
牛ってことになるんだぞ!

選択肢	返信により届く手紙
❶それはウソ A1 ❷それでもいい 18	—

84 なんだよ〜… 優先度 83

差出人：父　　添付：—

条件 ● 66 に❷と返信した

なんだよ〜
まさか　あとをつぐのが
イヤとか　いいだすんじゃ
ないだろうな?
そいつぁ　こまったぞ…

選択肢	返信により届く手紙
❶そのとおり A1 ❷めんどうなだけ A1	—

85 何でもない 優先度 356

差出人：父　　添付：—

条件 ● 種族がセルキー
● 父との相性の値が40以下

…　べつに
お前のことが
シンパイなわけじゃない
なんとなく　手紙を
かきたかっただけだ

選択肢	返信により届く手紙
❶ふーん A1 ❷いじっぱり 18	—

86 なんとか 優先度184

差出人：父　　添付：—

条件
- 53を受け取った

なんとか　そこらへんにあるのを
かきあつめて　なおしてみたんだ

ときどき　ガッタン　ガッタン
へんな　おとがするけど
まぁだいじょうぶだろう！

選択肢	返信により届く手紙
❶あぶないよ A ❷よかったね A	—

87 にげられた 優先度16

差出人：父　　添付：—

条件
- （未使用）

お前が　送ってくれたもの
とりあえず　エサにしてみたんだが…
サカナ　あつまるどころか
にげてっちまった…

ま　たまには　こんなこともあるよな
ちょうしが　もどるの　のんびりまつよ

選択肢	返信により届く手紙
❶キラクにね A ❷なるようになる A	—

88 のろわれている！ 優先度392

差出人：父　　添付：—

条件
- 性別が女性
- 家業が錬金術師

ムスメよ　わたしは
とてつもないことに
きがついて　しまったのだ
この家は　のろわれて　いるゾ
この前　こんなことがあったのだ！
おとした　しましまリンゴが
ゆかを　ころがって　いったのだ!!

選択肢	返信により届く手紙
❶こわい！ A ❷家がかたむいてるだけ A	❶と返信 ➡69 ❷と返信 ➡30

89 ばーろぃ！ 優先度200

差出人：父　　添付：ミルク

条件
- （未使用）

なんだと？
こいつを　のみたいのか？
何いってやがんだ
10年　はえぇよ！
おこさまは　こいつでも
のんどきな！

選択肢	返信により届く手紙
❶こどもじゃない A ❷ありがとう A	—

90 はやいもんだな 優先度304

差出人：父　　添付：—

条件
- 父との相性の値が40以下
- 5年目以降

よう！【キャラクター名】
げんきにしているか？
父さんは　げんきだぞ
おまえがたびだって　1年がすぎたな
そろそろ帰ってくるのか？
帰ってくるときは　おみやげを
たのむぞ

選択肢	返信により届く手紙
❶いまごろ何いってるの？ V ❷むかしの手紙だね A	—

91 ハンセイはする 優先度177

差出人：父　　添付：かいふくやく

条件
- 43を受け取った
- 家業の職業LVが3以上

ジッケンに　シッパイばかりの
父さんが　いっても
なっとく　できないか？
父さんは　シッパイしても
コウカイは　しない
だが　ハンセイは　するのだ
これが　ショウコだ！

選択肢	返信により届く手紙
❶すごい A ❷みなおした A ❸しんじられない A	—

92 ビックリだ！ 優先度84

差出人：父　　添付：—

条件
- 46に❶と返信した

お前は　ダメだといってたが
これが　バカうれしてな！
まいにち　といあわせがきて
たいへんだったよ

でも…　あっというまに
うれなくなっちまったんだ…

選択肢	返信により届く手紙
❶そりゃそうだ A ❷つぎこそは A	—

93 ヒミツってやつ 優先度1

差出人：父　　添付：—

条件
- 家業がさいほう屋

ちょいと　たのみがあるんだが

ひょうたんいも　あまってたら
こっちに　おくってくれよ
なんでかって？

それは　ヒミツだ！

選択肢	返信により届く手紙
❶あやしい A ❷あまってないよ A	❶&ひょうたんいも ➡106 ひょうたんいも以外を添付 ➡100 返信しない、または、何も添付しないで返信 ➡105

94 ふむふむ 優先度154

差出人：父　　添付：—

条件
- 7にどうを添付して返信した

なかなかいいしつの
どうだったゾ

こんどはしつのいい
てつを送ってみろ

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばるよ V ❷めんどうだなぁ A	てつを添付 ➡13 てつ以外を添付 ➡28 ❶&何も添付しない ➡15

95 ボーッと

優先度 476

差出人：父　　添付：—

条件
- 種族がクラヴァット
- 家業が錬金術師

ジッケンのために　すなどけいを
みていると　なんだか
ボーッと　してしまって
こんなことをしていて　いいのか
ギモンに思うんだが
これが　錬金術って　ことなのか？

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだよ A ❷ちがうかも 18	—

96 ホッとした

優先度 156

差出人：父　　添付：—

条件
- 13にミスリルを添付して返信した

お前はりっぱなかじやのあととりだ

お前がいるとあんしんして
よりいっそうしごとに
はげむことができるよ

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばるよ A ❷あんしんしないで 18	—

97 炎のかがやき

優先度 188

差出人：父　　添付：—

条件
- 36にドラゴンのきばを添付して❶と返信した

【キャラクター名】　お前
ずいぶんと　いいもんを
送ってくれたな！
すごいぞ！　この炎のかがやきは！
これで　しごとも　はかどるゾ！

選択肢	返信により届く手紙
❶よかった Z ❷やめればよかった A	—

98 ほんとに

優先度 187

差出人：父　　添付：—

条件
- 53に何も添付しないで❷と返信した

お前は　キラクなやつだな…

でも　そういわれれば　そうだよな
くよくよしてても　しかたない
がんばって　しゅうりするよ

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばって A ❷てきとうでいいよ A	—

99 まがいもの

優先度 472

差出人：父　　添付：—

条件
- 家業がかじ屋

サイキン　まがいものが
でまわってるらしいぞ
オレの　あととりのお前だから
だいじょうぶだと思うが
きを　つけるんだぞ

選択肢	返信により届く手紙
❶きをつける A ❷ておくれ 18	—

100 まったく！

優先度 11

差出人：父　　添付：—

条件
- 93にひょうたんいも以外を添付して返信した

お前…　ひょうたんいもを
送ってくれって　たのんだじゃないか
せっかく　わが家につたわる
サイホウの　ゴクイを　おしえてやる
つもりだったのに…
まったく　もったいねぇ

選択肢	返信により届く手紙
❶あやしい 18 ❷ザンネン A	—

101 みせば

優先度 398

差出人：父　　添付：—

条件
- 種族がリルティ

【キャラクター名】
お前は　ほこりたかき　リルティの民だ
たたかいのときも　よゆうをもって
みせばを　つくるんだ
キャラバンのなかまに　とっておきの
フィニッシュブローを
みせつけるんだ！

選択肢	返信により届く手紙
❶わかってる A ❷うまくいかないよ… 18	—

102 むずかしい

優先度 474

差出人：父　　添付：—

条件
- 種族がリルティ
- 家業が錬金術師

あたらしい　クスリを
つくろうと　いろいろ
ためしてみたんだが
ちっとも　うまくいかん！
やはり　職業を　えらび
まちがったのか!?

選択肢	返信により届く手紙
❶そんなことない A ❷そうかもね 18	—

103 むむ

優先度 191

差出人：父　　添付：—

条件
- 36に❷と返信した

そうか！
しばらく　ようすをみるって　ことだな

さすが！
オレじゃ　思いつかないほうほうだな！

選択肢	返信により届く手紙
❶そのままわすれないで A ❷そのうちなんとかなる A	—

104 めでたいな

優先度 503

差出人：父　　添付：—

条件：（未使用）

【キャラクター名】
誕生日　おめでとう
ことしの　誕生日は　ちっとばかり
フンパツしたぞ！
この金は　じぶんのために　つかえよ
イザッてときは　じぶんと金だけが
たよりだからな！

選択肢	返信により届く手紙
❶わかってるって ❷そんなことない	—

105 もったいねえ

優先度 162

差出人：父　　添付：—

条件：93を受け取ったが、返信していない。または、何も添付しないで返信した

お前　オレが　ただハラが
へってたからだと　思ってないか？
せっかく　わが家のヒデンを
おしえてやろうと
思ったんだがなぁ～
もったいねぇ

選択肢	返信により届く手紙
❶ザンネンだ ❷きょうみない	—

106 ものずきな

優先度 161

差出人：父　　添付：800ギル

条件：93にひょうたんいもを添付して❶と返信した

イモのかわで
つくったアイテムを
うったら　なんと
ものずきな　たびびとが
かっていってくれたよ！
おかげで　もうかったぞ
ごづかいをやろう

選択肢	返信により届く手紙
❶ふう～ん ❷よかったね	—

107 やっぱり

優先度 481

差出人：父　　添付：—

条件：種族がセルキー
家業が農家

まいにちまいにち
おなじことのくりかえし
農家ってのは　やっぱ
タイクツだな～

選択肢	返信により届く手紙
❶あきらめるな ❷やめちゃおう	—

108 よし！

優先度 82

差出人：父　　添付：—

条件：66に❶と返信した

それでこそ　オレのあととりだ！

しっかりみてきてくれよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶まかせといて ❷あととりじゃないよ	—

109 よのなか

優先度 339

差出人：父　　添付：—

条件：家業がこなひき
5年目以降

そうそう思いどおりにいかないものだ
たとえばこなひきというしごとは
ジミなしごとだがな
こなをひくものがいなければ
パンをやくことができなくなる
やくわりにジミもハデも
かんけいないのだ

選択肢	返信により届く手紙
❶そんなことない ❷それもそうか	—

110 わからん

優先度 475

差出人：父　　添付：—

条件：種族がセルキー
家業が錬金術師

ああ！　もう
こんな　こまかいこと
やってられるか！
もう　錬金術なんか
やめた！

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばろう ❷それがいい	—

111 わすれてないぞ

優先度 501

差出人：父　　添付：—

条件：（未使用）

【キャラクター名】　キャラバンに
はいってから　誕生日を
家族でいっしょに
いわってやることができんな
だが　わすれてないぞ
これは　お前のためにとっておいた
エンリョなく　つかってくれ

選択肢	返信により届く手紙
❶もうとてもつよい ❷まだまだよわい	—

112 わるかった！

優先度 176

差出人：父　　添付：—

条件：73に❸と返信した

よう！　【キャラクター名】
へんなこときいて　わるかったな
さいきん　サカナが　とれなくってな
つい　お前をたよっちまった
こんなことじゃ　漁師シッカクだな！

んじゃ　いっちょ　漁にでてくるよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばって ❷そろそろ年なんだよ	—

母からの手紙

113 あたらしいパン 優先度 302

差出人：母　　添付：—

条件
- 家業がこなひき
- 3年目以降

ねぇ　【キャラクター名】　こんどね
家でひいたこなで　おもしろいパンを
つくろうと思うの
ほしがたパンなんて
いいと思わない？
ほかにいいアイデア
あったらおしえてちょうだい！

選択肢	返信により届く手紙
❶それで　いいんじゃない？ A	❶と返信 ⇒ 156
❷ひょうたんパンは？ A	❷と返信 ⇒ 182
❸なんでもいいよ B	❸と返信 ⇒ 181

114 ありがとう！ 優先度 364

差出人：母　　添付：【好きなもの】

条件
- 508に❶と返信した

まぁ　【キャラクター名】　ったら
【好きなもの】を　100コも
送ってくれるなんて！
アナタも　なかなかやるじゃない！
でも　やっぱりたべきれないから
アナタにも送るわね

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう A	—
❷いらないよ A	

115 いいほうほう 優先度 262

差出人：母　　添付：—

条件
- 家業がかじ屋
- カトゥリゲス鉱山のダンジョンLVが3

父さんがね　こしをまたわるくしたのよ
でも　がんこにくすりをのまないの

それでこの前ほんで　よんだのだけど
オークベルトが　こしにいいらしいの
でも　なかなかてにはいらなくて…

選択肢	返信により届く手紙
❶おだいじに A	オールベルトを添付 ⇒ 64
❷たいしたことない B	❶＆オークベルトを添付しない ⇒ 188
	❷＆オークベルトを添付しない ⇒ 185

116 いきてゆくため 優先度 94

差出人：母　　添付：—

条件
- 種族がセルキー
- 母との相性の値が61以上

セルキーの民　ココロエ
まずは　たべものをひろう
つぎに　ギルをひろう
そして　アイテムをひろう
さいごに…
てきを　なかまに　たおしてもらう！
こうでなくっちゃね!!

選択肢	返信により届く手紙
❶さすが A	—
❷そうかなぁ B	

117 いちにんまえ 優先度 229

差出人：母　　添付：—

条件
- 151に❷と返信した

そうよね　あなたは
クリスタルキャラバンの
いちいん　なんだものね
いつまでも　ちいさいころの
あなたじゃ　ないわよね

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばるよ A	—
❷うるさいんだから B	

118 いっしょに 優先度 484

差出人：母　　添付：—

条件
- —

前に　キャラバンで　むらのそとに
出たことはあるけど
こんどは　家族ででかけてみたいわ

でも　クリスタルケージは
むらの物だから
そんなネガイ　かなわないわね

選択肢	返信により届く手紙
❶いつか　かなう A	—
❷そうだね A	

119 うぬぬ… 優先度 126

差出人：母　　添付：100ギル

条件
- 178に❷と返信した

母さんが牛っぽいですって!?
しつれいな！
母さんのかお　わすれちゃったの!?
こうなったら　はやくむらに
帰ってきなさい！
うつくしい母さんのかおを
めにやきつけるために…！

選択肢	返信により届く手紙
❶うつくしい…？ B	—
❷ごめんなさい A	

120 おくるわよ 優先度 152

差出人：母　　添付：こんごうせき

条件
- 142に❶と返信した

なんだかウサンくさいけど
とりあえず送るわ

しっかりやくにたててね

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう A	—
❷やっぱいらない B	

121 お父さんったら 優先度 374

差出人：母　　添付：—

条件
- 父との相性の値が40以下

この前ね　みちゃったんだけど
お父さんったら　あんたのくれた手紙
かくれてなんども　ながめてるの
てれてるけど　ホントは
アンタのこと　シンパイなのよ

ね　なかなおりしたら？

選択肢	返信により届く手紙
❶そうする A	❶と返信 ⇒ 70
❷しらないよ B	❷と返信 ⇒ 191

122 大人になったね

優先度 52

差出人：母　　添付：【好きなもの】

条件
- 3年目以降
- シェラの里にいるマクシームと会話した

かぜのうわさで
シェラのサトにいると　ききました
ずいぶんとおくまで行って
しまったのね
そのせいちょうを　うれしく思います
でもほんのちょっと　だけさみしいかな

選択肢	返信により届く手紙
❶ほんとうはさみしい A ❷あんしんしてよ A	—

123 お前が　うまれて

優先度 367

差出人：母　　添付：すずなりチェリー

条件
- ダンジョンをクリアした回数が20回以上

お前が　うまれて
もう何年に　なるのかしら
うまれたばかりのころ　体がよわくて
とてもシンパイ　だったけど
こんなに　リッパになって…
よけいなシンパイ　だったみたいね

選択肢	返信により届く手紙
❶そんなもん 18 ❷ありがとう A	—

124 おまえは

優先度 306

差出人：母　　添付：【嫌いなもの】

条件
- 3年目以降

おまえは　【嫌いなもの】が
だいっきらいだったねぇ
母さん　たべさせるのにどれだけ
くろうしたか
いまは　もうたべられるの？
もう大人なんだから　すききらいは
なおしなさいね

選択肢	返信により届く手紙
❶キライなものはキライ 18 ❷すこしはたべてる A	—

125 おまもり

優先度 337

差出人：母　　添付：フェニックスのお

条件
- 性別が女性
- 母との相性の値が61以上
- 100年目以降

【キャラクター名】　げんきにたびを
つづけていますか？
お前はがんばりすぎてしまうので
母さんは　そこがしんぱいです
母さんが　おばあさんから
もらった物を送ります
きっと　お前をまもってくれるわ

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう A ❷やくにたたなそう 18	—

126 おめでとう

優先度 502

差出人：母　　添付：—

条件
- （未使用）

【キャラクター名】
誕生日　おめでとう
あなたが　うまれたとき
私たちは　かしこく　ケンメイな
はんだんの　できるこになるよう
ねがいました　私たちの　ねがいは
かなったみたいね

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね A ❷そんなことない 18	—

127 おわったら…

優先度 117

差出人：母　　添付：ミルク

条件
- （未使用）

うまれたコも　げんきにそだってるわ
むらにもどったら　あなたもいっしょに
牛のせわを　しましょうね！

選択肢	返信により届く手紙
❶うん A ❷え～ 18	—

128 母さんからのおねがい

優先度 368

差出人：母　　添付：—

条件
- —

つかれたりしたら
えんりょしないで　かえってきなさい
でも　かえるまえに　いってくれると
うれしいわ
だって　家がフダン　ちらかってるの
アンタもしってるでしょ？

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね A ❷いつもキレイにしといて A	—

129 母さんのおはなし

優先度 369

差出人：母　　添付：—

条件
- —

わたしたちは　カコへもミライへも
じゆうにいくことが　できるのよ
カコへは　思い出を　とおして
ミライへは　きぼうを　とおして

だからこそ　あなたのいるいまが
とても大事なのよ

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね A ❷むずかしい A	—

130 かくん

優先度 273

差出人：母　　添付：—

条件
- 種族がセルキー
- 性別が女性

ヒトのものは　ウチラのもの
これさえおぼえてりゃ　なんとかなる！

ほかのヤツラに　とられる前に
みんな　ちょうだいしちまいな！

選択肢	返信により届く手紙
❶おう！ A ❷まかせろ！ A	—

131 かんしゃ 優先度 500

差出人：母　　添付：—

条件 （未使用）

【キャラクター名】 ことしも あなたが
誕生日を むかえられることを
かみさまに かんしゃしてるわ
これは プレゼントよ
みんなと いっしょにつかってね

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう 1 ❷おおげさだな VP	—

132 がんばるわ 優先度 193

差出人：母　　添付：—

条件 ●161 に何も添付しないで❶と返信した

そうね！
父さんが ダメなときは
母さんが がんばらないとね！

みてらっしゃい
つって つって つりまくるわよ〜！

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばって 2 ❷やりすぎないでね 2	—

133 きゅうに やるきが 優先度 226

差出人：母　　添付：—

条件 ●228 に❷と返信した

【兄の名前】ったら おかしいの！
とつぜん はたおり やら ぬいものを
やりはじめてね
【キャラクター名】め なめんなよ！
って いきまいてるんだけど
あんた あのこに なにかいったの？

選択肢	返信により届く手紙
❶ちょっとね 1 ❷よかったね 1	—

134 きょうみない？ 優先度 49

差出人：母　　添付：—

条件 （未使用）

いまは そんなこといってるけど
じっさいにみたら きっとスゴイわよ
もう ほんとうにかわいくて
しかたないんだから…て
あなたが かえるころには
もう大きくなってるかもね

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね 2 ❷つまらないの 2	—

135 くだもののタネ 優先度 3

差出人：母　　添付：—

条件 ●すでに家族にくだもののタネかふしぎなたねを送っている状態で、家族にそのいずれかを送った
●未送信の135を持っていない
※条件を満たしていれば、2通以上届くことがある

送ってくれた、
くだもののタネだけど、
もう、うえているのよね。
どうしよう、うえかえる？

選択肢	返信により届く手紙
❶うえかえて(※3) 2 ❷うえかえないで 2	—

136 こうしがね 優先度 463

差出人：母　　添付：—

条件 ●家業が牛飼い

あなたが 出て行ってから
きゅうに ミルクをのまなくなったの
あなたが いなくなったのが
さみしいのかしらね
はやくかえってきてあげてね

選択肢	返信により届く手紙
❶はやくかえるよ 2 ❷ボクもさみしい 2	—

137 こうし誕生 優先度 494

差出人：母　　添付：—

条件 （未使用）

けさ うちの牛がおさんしたのよ
みんなで ひっぱってひっぱって
やっとかわいいコが うまれたわ

帰ってくるときのたのしみが
ふえたんじゃない？

選択肢	返信により届く手紙
❶たのしみだよ 2 ❷ふ〜ん VP	—

138 この そらのように 優先度 482

差出人：母　　添付：—

条件 ●母との相性の値が61以上

きょうは とてもよいてんきなの
きれいな あおぞらが
ひろがっているわ
ショウキも いつか
このそらのように はれると
いいのだけどね

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね 2 ❷ムリだよ VP	—

139 こまったわ 優先度 314

差出人：母　　添付：—

条件 ●性別が女性
●弟と妹がいる
●3年目以降

ゲンキにしてる？
さいきん【弟の名前】と
【妹の名前】が なにかと
ケンカばかりして こまっているの

あなたからも なにかいってちょうだい

選択肢	返信により届く手紙
❶【弟の名前】がわるい 2 ❷【妹の名前】がわるい 2 ❸ほうっておこう VP	❶と返信 ➡315 ❷と返信 ➡335 ❸と返信 ➡170

※3……母親が育てているたねが変更される

140 ごめんなさいね 優先度 63

差出人：母　　添付：—

条件 （未使用）

送ってくれたのは
うれしいんだけど
あれから　父さんと　はなして
やっぱり　ちがうものをつくるのは
やめにしたの
手を　ひろげすぎるのは
よくないでしょ？

選択肢	返信により届く手紙
❶それもそうだね A1 ❷やっとくべき A1	—

141 コラ！ 優先度 201

差出人：母　　添付：—

条件 （未使用）

こら！【キャラクター名】
【弟の名前】は
まだ　小さいんだから
ケガでもしたら　どうするの！
キャラバンに　はいって
だいぶ大人になったと　思ってたのに
まだまだ　こども　なんだから！

選択肢	返信により届く手紙
❶ごめんなさい A2 ❷もうだいじょうぶだよ A2	—

142 こんなものが 優先度 353

差出人：母　　添付：—

条件 ●家業がかじ屋
●職業LVが1以上

家の大そうじをしたらヘンなものが
でてきたの　「でんせつのぶき」とか
かいてあるんだけど…

たぶんアナタが小さいころにひろって
きたものだったと思うのよね
どうする？　いる？

選択肢	返信により届く手紙
❶送って A1 ❷いらない A1	❶と返信 ➡120 ❷と返信 ➡174

143 さいきん 優先度 464

差出人：母　　添付：—

条件 ●牛の飼育をはじめてから2年が経過している。または、家業が牛飼い

家の　うしのミルクの出が
あんまり　よくないのよね

ぐずぐずしてないで
さっさとしずくをあつめて
もどってきて
あなただけが　たよりなんだから

選択肢	返信により届く手紙
❶うん　かえるよ A1 ❷かえれないよ A1	—

144 さみしいわ 優先度 389

差出人：母　　添付：【好きなもの】

条件 ●母との相性の値が61以上

【キャラクター名】
あなたが　たびに出てから
もう　だいぶたつのに　まだ
あなたの好物を　かってしまうの
こばなれできなくて　ダメね
かってしまったもの　送ります
たべてね

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう A1 ❷いまは好きじゃない A1	—

145 シェラのサト 優先度 291

差出人：母　　添付：—

条件 ●母との相性の値が61以上
●ダンジョンをクリアした回数が3回以上

にじいろブドウがオススメよ！

ほかに　ふしぎなえきたいもあるけど
…あれはとてもじゃないけど
のめたもんじゃないわ…
あのニオイとあじじゃあ
おなかこわしちゃうわ

選択肢	返信により届く手紙
❶どこのもおなじ A1 ❷ニオイがいい B1	—

146 しずかないえ 優先度 343

差出人：母　　添付：—

条件 ●種族がセルキー
●母との相性の値が61以上
●5年目以降

お前が家にいたときは
うるさい　うるさいと思ってたけど
いなくなったら　しずかだね

しずかなのもたまにはいいん
だけどね

選択肢	返信により届く手紙
❶もうすぐ帰る A1 ❷そのうちなれる B1	—

147 しっかりしなさい 優先度 228

差出人：母　　添付：—

条件 ●151に❶と返信した

【キャラクター名】！　あんたも
家業が　サイホウなんだから
ボタンくらい　じぶんでつけなさい！
お姉ちゃんが　やさしいからって
いつまでも　あまえてないの！
お姉ちゃんだって
ホントはすごくいそがしいのよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶ゴメン A1 ❷ホントはできる A1	—

148 しゅうかく 優先度 307

差出人：母　　添付：—

条件 （未使用）

こっちはね　ひょうたんいもの
しゅうかくがおわったところよ
それでね
しゅうかくのおわった　はたけで
またべつのものを　そだてようって
父さんとそうだんしてるとこなの
いいアイデアだと思わない？

選択肢	返信により届く手紙
❶いいね A1 ❷やめときなよ B1	—

149 しんちょうにね 優先度 296

差出人：母　添付：—

条件
- 種族がセルキー
- 性別が男性
- 母との相性の値が61以上

【キャラクター名】 たびはたのしい？
まさか とちゅうでへんなコに
つかまってないでしょうね？
つれてくるなら かあさんみたいに
よくはたらく キレイな 女のコに
しなさいね！

選択肢	返信により届く手紙
❶そうする A ❷それはイヤ VF	—

150 スキキライ 優先度 114

差出人：母　添付：【好きなもの】

条件
- 171 に❶と返信した

たべものに こまっているの？
スキキライ していないでしょうね？

いちおう あなたの好きな
【好きなもの】を送ります
でも 好きなものばかり
たべてちゃだめよ

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう A ❷そんなことわかってる VF	—

151 すぐいいなさいよ 優先度 421

差出人：母　添付：—

条件
- 家業がさいほう屋
- 姉がいる

どう？ たびのちょうしは？
あんたのことだから
ふくの ボタンがとれたりしたら
そのままに してるんじゃない？
なんだったら
すぐに なおしてあげるから
お姉ちゃんに いいなさいよ？

選択肢	返信により届く手紙
❶なおして VF ❷だいじょうぶ A	❶と返信 ⇒147 ❷と返信 ⇒117

152 そういえばさ 優先度 351

差出人：母　添付：にじいろブドウ

条件 （未使用）

げんきですか？

さいきん ふと思ったんだけど
あんたとお母さん 手紙だけど
はなれてからよくはなすように
なったと思わない？

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね A ❷お父さんのほうが はなす A	—

153 そうね 優先度 197

差出人：母　添付：—

条件
- 172 に❷と返信した

そうね 【キャラクター名】の
いうとおりだわ
母さんも 年をとったって ことかしら
【キャラクター名】
前にすすみなさい！
ふりかえっても なにもかわらないわ！
しっかり 前をむいて すすむのよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばるよ A ❷うるさいなぁ A	—

154 そうよね 優先度 64

差出人：母　添付：—

条件 （未使用）

あれから
父さんと また はなしたの
それで やっぱり
ちがうものを つくるのは
やめにしたの
手を ひろげすぎるのは
よくないでしょ？

選択肢	返信により届く手紙
❶それもそうだね A ❷やっとくべき A	—

155 そうよね 優先度 148

差出人：母　添付：—

条件 （未使用）

はなれたほうがわかることって
たくさんあるわよね

お母さんもおばあちゃんとは
そうだったもの

選択肢	返信により届く手紙
❶そうなんだ A ❷べつにどうでもいい VF	—

156 大せいこうよ！ 優先度 121

差出人：母　添付：300ギル

条件
- 113 に❶と返信した

あのあと ほしがたパンをつくって
うりだしたら ものすごいはんきょう！

はんじょうしちゃったわよ！
おまえのアドバイスのおかげね
少ないけど これはあなたのよ

選択肢	返信により届く手紙
❶これだけ？ VF ❷なにもしてないよ A ❸ありがとう A	—

157 たいへんなのよ！ 優先度 115

差出人：母　添付：—

条件
- 171 に❷と返信した

おかねが たりないですって？
たびにでるまえに あれほど
けいかくてきに つかいなさいって
いったでしょう!?

こっちも やりくりがたいへんなのよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶ごめんなさい A ❷ケチ… VF	—

158 たいへんよ　優先度 378

差出人：母　　添付：—

条件 ● 性別が男性

たいへんよ　【キャラクター名】　！
お父さんが　ヤネからおちて
大ケガ　しちゃったの！
あなたも　シンパイでしょ？
はやく　ディバのむらへ
かえってきて　ちょうだい

選択肢	返信により届く手紙
❶すぐかえる A	❶と返信 ➡ 52
❷へいきだよ A	❷と返信 ➡ 59

159 ダメです！　優先度 22

差出人：母　　添付：—

条件 ● （未使用）

もう　アナタ
お父さんに何をいったの？
お父さんったら　にじいろブドウで
つくったワイン　のみすぎちゃって
ちっとも　しごとしないのよ
少しは　とめてちょうだい！

選択肢	返信により届く手紙
❶だいじょうぶ？ A	—
❷しかたないね A	

160 たりないのは、あい　優先度 116

差出人：母　　添付：—

条件 ● 171に❸と返信した

たりないのは　あいですって？

あぁ　かわいそうな【キャラクター名】

選択肢	返信により届く手紙
❶じつはウソ B	—
❷へいきだよ A	

161 ちょうしがわるいの　優先度 384

差出人：母　　添付：—

条件 ● 家業が漁師

あのね　お前を　シンパイさせたく
ないからって　父さんは
手紙を　かかないんだけど
さいきん　漁がさっぱりでね…
なにか　あたらしいエサでもあれば
また　ちがうんだろうけど…

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばって A	❶＆何も添付しない ➡ 132
❷むりしないで A	❷＆何も添付しない ➡ 67

162 でもね　優先度 27

差出人：母　　添付：—

条件 ● 43に❶と返信した

シッパイしても　コウカイしない
それは　いいかんがえかたよ
でもね　シッパイしても　ハンセイを
していかないと
父さんみたいに　シッパイばかりの
人になっちゃうわよ

選択肢	返信により届く手紙
❶父さんはリッパ A	—
❷ハンセイ します A	

163 でもね…　優先度 468

差出人：母　　添付：—

条件 ● 26に❷と返信した

【弟の名前】もまだちいさいでしょ
父さんとふたりで
すいしゃのところになんて
おいておけないわ
まきこまれたら　大事でしょ？

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね A	—
❷きっとヘイキ B	

164 なおってきたわ　優先度 127

差出人：母　　添付：—

条件 ● 255に10ギル以上を添付して返信した

ほんとうに　たいしたことなかったのに
わざわざありがとう
もう　すごくよくなったよ

お父さんにははやく牛飼いになれて
もらわないとね

選択肢	返信により届く手紙
❶ムリしないで A	—
❷職業かえれば？ B	

165 何してんの！　優先度 395

差出人：母　　添付：—

条件 ● 365に❶と返信した

【キャラクター名】！
アンタ　何かんがえてるの！
ミルラのしずく　のませるって
やくそく　したんですって?!
あれはクリスタルに　かけるものよ！
まったく…　たのもしくなったと
思ったとたん　これなんだから！

選択肢	返信により届く手紙
❶ごめんなさい B	—
❷じょうだんなのに B	

166 何もみえない　優先度 293

差出人：母　　添付：—

条件 ● 母との相性の値が61以上
● 4年目以前

こんやは　ショウキがこくて
ホシひとつ　みえないわ
むらのためとはいえ
キャラバンに　さんかするなんて
もっと　ひきとめればよかった…
はやく　むらにもどって
げんきなすがたを　みせてちょうだい

選択肢	返信により届く手紙
❶シンパイしないで A	—
❷けっこうツライ A	

167 なんだいこれ？ 優先度366

差出人：母　　添付：—

条件
- 508に❸と返信した

【キャラクター名】
プレゼント　ありがとう
ただ…
モーグリのぬいぐるみ　100コも
送ってこられてもねぇ…
かわいいからいいけど
むだづかいは　ダメですよ

選択肢	返信により届く手紙
❶かわいければよし！ ❷たまにはいいじゃない	—

168 なんてこと 優先度53

差出人：母　　添付：【好きなもの】

条件
- 母との相性の値が61以上
- 3年目以降
- その年で3回目のミルラのしずくを入手した直後
- シェラの里の内部に入った

ずいぶん　とおくに行ってしまったのね
こころぼそかったり
家がこいしかったり　してない？
さみしいのは　いっしょよ
はやく帰ってきてね

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばるよ ❷ぜんぜんへいき	—

169 なんてこなの！ 優先度365

差出人：母　　添付：どう

条件
- 508に❷と返信した

まぁ　【キャラクター名】　ったら
【嫌いなもの】を　100コも
送ってくるなんて
いくらキライだからって
送っちゃダメでしょ！
ちゃんと　たべなさい！

選択肢	返信により届く手紙
❶ごめんなさい ❷ばれたか	—

170 なんでも 優先度71

差出人：母　　添付：—

条件
- 139に❸と返信した

お母さん　まかせなんだから
あなたが　いちばん大きいんだから
少しは　めんどうみてちょうだい
お母さんだって
なにもかもできないわよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶めんどう ❷ガンバッテ	—

171 母のしんぱい 優先度113

差出人：母　　添付：—

条件
- 種族がクラヴァット

たびがはじまって　どうですか？
みんな　【キャラクター名】がいなくて
さびしがっています
たびさきで　こまったことはない？
たりないものが　あったら
えんりょしないで　いいなさいね

選択肢	返信により届く手紙
❶たべものが　たりない ❷おかねが　たりない ❸あいが　たりない	❶と返信 ➡150 ❷と返信 ➡157 ❸と返信 ➡160

172 母より 優先度386

差出人：母　　添付：ニク

条件
- ダンジョンをクリアした回数が30回以上
- 思い出の数が50以上

ながい　たびのなかで
あなたの　にっきも　ずいぶんと
かきこまれて　きたことでしょう
たまには　ページをめくって
はじめのころを　思い出してごらん
あたらしい　なにかが
みつかるかも　しれないわよ？

選択肢	返信により届く手紙
❶いいことというね ❷よけいなおせわ	❶と返信 ➡186 ❷と返信 ➡153

173 びっくり 優先度65

差出人：母　　添付：こむぎのタネ

条件
- （未使用）

アナタから　もらったタネ　すごいわ！
なかから　こんなものがでてきたのよ！
すごいけど　私たちがもっていても
しかたないから　アナタに送るわ
やくにたててね

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう ❷きもちわるい	—

174 びっくりしたわ 優先度153

差出人：母　　添付：（※4）

条件
- 142に❷と返信した
- 職業LVが2以上
- アイテム欄に空きがある

せっかくだからって
お父さんが　きたえてみたの
そしたら　なんだかすごく
りっぱなものになっちゃって…
お父さんもアナタのめぎきには
おどろいていたわ
送るからつかってちょうだい

選択肢	返信により届く手紙
❶スゴイでしょ？ ❷父さんがスゴイ	—

175 ファムのうじょう 優先度290

差出人：母　　添付：—

条件
- 母との相性の値が61以上
- ダンジョンをクリアした回数が3回以上

のうじょうの　しましまリンゴは
できわってるものより
おいしいんですって！
そういえば　ほしがたにんじんや
ひょうたんいもも　あそこのとくさん
だったわね～

選択肢	返信により届く手紙
❶たべてみる ❷ふ～ん	—

※4……添付アイテムではないが、手紙が届いたときにひぞうの○○を入手可能

176 ふしぎだねぇ 優先度 212

差出人：母　　添付：—

条件 221に❶と返信した

お兄ちゃんったら
「あたり前の　ことにこそ
　せかいのシンリは　かくされている！」
ってさけんで　シゴト　ほうりだして
へやに　こもって　ホンをよんだり
ジッケンしたり　してるのよ
錬金術師にでも　なるきなのかしら？

選択肢	返信により届く手紙
❶たぶんね A ❷いいんじゃない？ VP	—

177 ふしぎな種ね 優先度 62

差出人：母　　添付：—

条件 （未使用）

タネ　ありがとう
なんだか　みたことのない　タネね…

さっそく　まいてみるわ
何が出てくるか　たのしみだネ

選択肢	返信により届く手紙
❶たのしみ A ❷へんなものが　でそう VP	—

178 ふふふ 優先度 309

差出人：母　　添付：—

条件 ●家業が牛飼い
●3年目以降

さいきん　こうしが生まれたんだけど
なんだか　お父さんに　かおがにてる
ようなきがするのよね

「飼いぬしに　にる」っていうのは
ほんとうね～

選択肢	返信により届く手紙
❶父さんにに た牛かぁ！ VP ❷母さんのほうが牛っぽい VP	❶と返信 ➡ 83 ❷と返信 ➡ 119

179 へぇ～ 優先度 149

差出人：母　　添付：—

条件 （未使用）

あら　そうなの？
お父さんてけっこう
ふでまめだったのね

でも　おなじ女どうしなんだから
少しはお母さんにもなやみとか
はなしてちょうだいね

選択肢	返信により届く手紙
❶う～ん… VP ❷そうする A	—

180 ホシにねがいを 優先度 268

差出人：母　　添付：—

条件 （未使用）

そらをみあげると
めずらしくホシが　みえました
あなたも　おなじホシを
みているのでしょうか？

あまりがんばりすぎないで
たまには　かえってきてください

選択肢	返信により届く手紙
❶こんど　かえるよ AP ❷いま　とおくにいるんだ A ❸このまえ　かえったじゃん VP	—

181 まァ 優先度 61

差出人：母　　添付：—

条件 113に❸と返信した

なんでもいいなんて…
そりゃあ　アンタはこの家業
つぐつもりは　ないのかも
しれないけど
もうちょっと　かんがえてくれても
いいんじゃない？

選択肢	返信により届く手紙
❶ゴメンナサイ A ❷カンケイないから A	—

182 まぁまぁだったわ 優先度 122

差出人：母　　添付：—

条件 113に❷と返信した

おまえのアドバイスどおり
ひょうたんパンをつくって　うりだしたの

まぁまぁのうれゆきだったわ
つぎはやっぱり　ほしがたパンにして
みようと思うわ

選択肢	返信により届く手紙
❶そっか A ❷がんばって AP ❸やめときなよ VP	—

183 マールとうげ 優先度 289

差出人：母　　添付：—

条件 ●母との相性の値が61以上
●ダンジョンをクリアした回数が5回以上

とうげについたら　ミネを
のんできなさいよ～！
あそこのは　とくにシツがいいって
いうからネ！
ちょっとクセは　つよいかも
しれないけど　そのぶんきっと
体のために　いいにちがいないわ！

選択肢	返信により届く手紙
❶のんどく A ❷めんどう VP	—

184 まけないで 優先度 397

差出人：母　　添付：—

条件 ●種族がユーク
●マルチモードでパーティがひとり

おさないころから　体のよわい
あなたを　1人でたびにだす
このツラサ
でも　このたびが　きっと
あなたを　つよくしてくれる
ことでしょう
きをつけて　いってきなさい

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばります A ❷すぐかえる VP	—

185 まったく！ 優先度 130

差出人：母　　添付：—

条件
- 115 にオークベルトを添付しないで❷と返信した

お前はほんとうに　親ふこうな
こどもだね！

もうたよりになんか
しないよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶そんなつもりじゃ… A	—
❷それでいい VP	

186 みなおした？ 優先度 17

差出人：母　　添付：おしばな

条件
- 172 に❶と返信した

ふふ　そうでしょ？
母さんだって　これくらいのこと
いえるんだから

これぱっかりは　あなたには
まね　できないでしょ？

選択肢	返信により届く手紙
❶できるよ A	—
❷年のこう　だね VP	

187 みんななかよく 優先度 270

差出人：母　　添付：—

条件
- 種族がクラヴァット
- 性別が女性

この手紙　ちゃんと届くのかしら？
むらのそとは
タイヘンなことばかり　でしょうけど
みんなで　力をあわせて
がんばるのよ！

ケンカなんかしちゃダメよ？

選択肢	返信により届く手紙
❶そんなの　ヤダ VP	—
❷なかよくしてるよ A	

188 むつかしいわ 優先度 72

差出人：母　　添付：—

条件
- 115 にオークベルトを添付しないで❶と返信した

アナタに　手紙を送ったって
お父さんに　いったら
すっごく　おこってね

そしたら　こしがいたいの
どこかに　いっちゃったんですって
あきれちゃうわね

選択肢	返信により届く手紙
❶父さんらしい A	—
❷なんだ A	

189 もっとべんりに 優先度 493

差出人：母　　添付：—

条件
- —

もっと　たくさん手紙を
かいて　出したいのに
モーグリが　とりにきてくれないから
なかなか出せないわね
でも　だからこそ
手紙が　大事なのかしら？

選択肢	返信により届く手紙
❶そのとおり A	—
❷大事じゃない VP	

190 ゆうはんのかいもの 優先度 354

差出人：母　　添付：300ギル

条件
- 父と母との相性の値がそれぞれ61以上

ニク	3きれ
ミルク	1ぼん
あしたのあさのパン	1きん
まんまるコーン	2こ

選択肢	返信により届く手紙
❶まちがってるよ A	—
❷かわないよ VP	

191 ンもう 優先度 170

差出人：母　　添付：—

条件
- 121 に❷と返信した

ふたりとも
ごうじょうなんだから

お母さんだって
もうしらないわよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶ごめんなさい A	—
❷むこうがわるい A	

兄からの手紙

192 あたりまえさ 優先度213

差出人：兄　添付：—

条件
- 221に❷と返信した

そうか？　そんなにあたり前のことか？
そんなふうに　あたり前に
思ってることに　いがいと
とんでもない　ヒミツがかくされてる
かも　しれないぞ…

選択肢	返信により届く手紙
❶そ…　そうかな	—
❷しっかりしろ	

193 あつすぎ 優先度471

差出人：兄　添付：—

条件
- 家業がかじ屋
- 兄がいる

コウボウのなか　あつすぎて
がまんしてられないよ
っていったら　父さんに
メチャクチャおこられたよ
かじやに　いちばんひつようなのは
ギジュツ　じゃなくて
ニンタイだよ

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね	—
❷なんじゃくだからね	

194 うるさいよな 優先度462

差出人：兄　添付：—

条件
- 兄がいる
- マルチモードでパーティがふたり以上、かつ全員が女性

お前の　キャラバンって
女ばっかり　だったよなぁ
女ってのは　あつまると
やかましくて　ろくなことに
ならないからなぁ
だいじょうぶかどうか
兄ちゃんは　ふあんだよ

選択肢	返信により届く手紙
❶だいじょうぶ	—
❷なめないでよ	

195 うわぁ 優先度415

差出人：兄　添付：—

条件
- 家業が漁師
- 兄がいる

オレってば　えさがこわくて
サカナをつることも　できなけりゃ
かおが　こわくて
さばくこともできねぇ
なのに　家業は漁師ときたもんだ
ああ　どうすりゃいいんだぁ！

選択肢	返信により届く手紙
❶職業かえれば	❶と返信 → 224
❷がんばれ	❷と返信 → 212

196 おいおい 優先度147

差出人：兄　添付：—

条件
- 225に❷と返信した

お前　さいきんクラヴァットに
かんか　されすぎなんじゃないか？

選択肢	返信により届く手紙
❶そんなことない	—
❷そうかも…	

197 おぼえてるだろ？ 優先度373

差出人：兄　添付：しましまリンゴ

条件
- 兄がいる

なぁ【キャラクター名】
こっちでは　そろそろ　しましまリンゴが
なるころだけど　思い出さないか？
もっと　ちいさいころ　はたけのリンゴ
ぬすみぐい　しようとして
エライめに　あったよなぁ…

選択肢	返信により届く手紙
❶すごく おこられた	❷と返信 → 210
❷なかに ムシがいた	❸と返信 → 213
❸おぼえてない	

198 オレがつったさかな 優先度422

差出人：兄　添付：—

条件
- 家業が漁師
- 兄がいる

オレも　とうとう　オヤジといっしょに
漁を　することになったよ
この前なんか　オレよりも
ずっと　大きな　サカナがかかったんだ
にげられちまったけどな！

選択肢	返信により届く手紙
❶それは　ユメだ	—
❷おしかったね	

199 オレたちのほこり 優先度146

差出人：兄　添付：—

条件
- 225に❶と返信した

それでこそお前は
セルキーの民だ！

兄ちゃんはうれしいぞ！

選択肢	返信により届く手紙
❶あたりまえ	—
❷よかった	

200 きにしないでくれ 優先度505

差出人：兄　添付：—

条件
- （未使用）

そうか…　いらないか…
お前に　オレのギル
ぜんぶ　あげちゃおうか　とか
思ってたんだけど
めいわくだろうから　やめておくよ
ほしい人と　ほしくない人と
ギルって　いったい何なんだ～？

選択肢	返信により届く手紙
❶ハゲるよ	—
❷じつはほしかった	

201 ギルがほしいりゆう 優先度 37

差出人：兄　　添付：—

条件
- 219 にギルを添付しないで❶と返信した

キミはいつから　そんなに
つめたくなって　しまったんだ
母のために　クスリが　ひつよう
だったのに…
母は　クスリなしでげんきに　なったよ
キミには　カンケイないだろうが
いちおう　つたえておく

選択肢	返信により届く手紙
❶よかった A2 ❷カンケイない A3	—

202 ギルってなんだ？ 優先度 402

差出人：兄　　添付：—

条件
- 家業が商人
- 兄がいる

この前　みせばんを　してさ
そしたら　ギルが　あまりにも
めまぐるしく　いったりきたりするんだ
なんだかもう　ギルって何なのか
わからなく　なっちゃってさ…
【キャラクター名】
お前　ギルほしいか？

選択肢	返信により届く手紙
❶ほしい！ A1 ❷いらない B8	—

203 ご～りご～り 優先度 413

差出人：兄　　添付：—

条件
- 家業がこなひき
- 兄がいる

あの　いしうすのおとをきいてると
こなひきの　しごとは
つぎたくねぇ　って思うんだ
父ちゃん　よくやってるよな…

選択肢	返信により届く手紙
❶よくやるね A4 ❷なんでいやなの？ A5	❶と返信 ➡ 82 ❷と返信 ➡ 215

204 さすが 優先度 132

差出人：兄　　添付：—

条件
- 226 に❶と返信した

さすが　【キャラクター名】　だ

だてにぼうけん　してないな
みなおしたよ

選択肢	返信により届く手紙
❶まかせてよ A1 ❷デタラメだったのに… B6	—

205 しごとのよろこび 優先度 418

差出人：兄　　添付：—

条件
- 206 に❷と返信した

ヤ！　牛ごやのそうじ　ってのも
おもしろいもんなんだな
キタナイ牛ごやが　オレの力で
キレイになってくのは　かんどうするぜ
【キャラクター名】　ゆっくり
たびしてこいよな　オレ　そうじってのが
好きに　なっちまったみたいだ

選択肢	返信により届く手紙
❶よかった A1 ❷ちょっとザンネン A4	—

206 じゅうろうどう 優先度 417

差出人：兄　　添付：ニク

条件
- 家業が牛飼い
- 兄がいる

お前が　キャラバンに　出ちまったから
オレが　かわりに　牛ごや　そうじを
するハメに　なっちまったんだよ！
くさいし　きついし　きたないし
はやく帰ってきて　そうじとうばんを
こうたいしてくれぇえ！

選択肢	返信により届く手紙
❶こっちもつらいよ A3 ❷かえったらするから A4	❷と返信 ➡ 205

207 スナオにいおう 優先度 38

差出人：兄　　添付：—

条件
- 219 にギルを添付しないで❷と返信した

じつは　母が　ヤマイに
たおれてしまったのだ
クスリを　かうのに　ギルが
いりようだったのだが
もう　だいじょうぶだ
いらん　シンパイをかけて
すまない

選択肢	返信により届く手紙
❶ホントにへいき？ A1 ❷よかった A2	—

208 スマン！ 優先度 287

差出人：兄　　添付：—

条件
- 兄がいる

ワリィな　ホントならオレも
キャラバンに　さんかしなくちゃ
ならないんだけどサ
このままだと　むらよりも家のがさきに
つぶれっちまうだろ？
たびはどうだ？　いいかんじか？
返事まってる

選択肢	返信により届く手紙
❶だいじょうぶ A2 ❷ありがとう【兄の名前】 A5 ❸わりとキツイ B6	—

209 そうそう！ 優先度 166

差出人：兄　　添付：—

条件
- 兄がいる
- 303 に❶と返信した

あんときの父さん　ほんっとに
こわくてさ
オレもお前も　日がくれても
家のなかに
いれてもらえなかったよな！
いまとなっては
いい思い出だよな！

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね A1 ❷わすれたい A3	—

210 そうだっけ？ 優先度 167

差出人：兄　　添付：にじいろブドウ

条件 197 に❷と返信した

あれ？　それって
にじいろブドウの　ときじゃないか？
くちのなか　ムシだらけで
たいへん　だったよな～
ま　いまとなっては
いい思い出だよな！

選択肢	返信により届く手紙
❶思い出したくない A2 ❷そうだね A2	—

211 そうだよな 優先度 227

差出人：兄　　添付：—

条件 228 に❸と返信した

じっさいに　やってみてもねえのに
むいてるか　どうかなんて
わかるわけねえよな
ついつい　イイワケをつくって
にげちまうとこだったぜ
よし　まずは　ハリにイトをとおす
とこから　はじめてみっか！

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばれ A1 ❷どうせムダ A1	—

212 そうだよな 優先度 416

差出人：兄　　添付：—

条件 195 に❷と返信した

お前も　むかしはヨワムシで
オレに　まもられてたけど
キャラバンで　がんばってんだもんな
オレも　ヨワネなんて　はいてちゃ
ダメだよな…
ヨシ！　まずは　えさのつけかたから
こくふくしてみるよ！　ありがとな！

選択肢	返信により届く手紙
❶いがいとカンタン A1 ❷がんばって A1	—

213 そっかあ 優先度 168

差出人：兄　　添付：—

条件 197 に❸と返信した

あれ？　ちがかったっけ？
オレの　かんちがいかな？
ま　いいや
わずらわせて　わるかったな

んじゃ　がんばれよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶ゴメン A1 ❷がんばるよ A1	—

214 そろそろ誕生日 優先度 506

差出人：兄　　添付：—

条件 （未使用）

またヒトツ　大人になったってことか

ってことは　オレも　またヒトツ
大人になるって　わけだ
アニキのカベは　けっこうたかいぜ？
せいぜい　がんばるんだな～

選択肢	返信により届く手紙
❶ヘリクツだ A1 ❷とっくにこえてる A1 ❸ガンバリます A1	—

215 だって 優先度 221

差出人：兄　　添付：—

条件 203 に❷と返信した

あのおとを　きいてると
きもちよ～く　なっちゃって
つい　ウトウトしちまうんだよ
ねてたら　しごとになんねぇだろ？
お前も　そう思わないか？

選択肢	返信により届く手紙
❶ホントはそう思う A1 ❷そんなことないよ A1	—

216 だましたな！ 優先度 133

差出人：兄　　添付：【嫌いなもの】

条件 226 に❷と返信した

おい！　あれはニセモノだったぞ

おれにはじをかかせたな！

選択肢	返信により届く手紙
❶ごめんなさい A1 ❷バレたか A1	—

217 チャンス…か 優先度 216

差出人：兄　　添付：—

条件 220 に❶と返信した

そうだよな　いつまでも
小さなオレじゃ　ないんだよな
牛なんか　コワくないよな
だいじょうぶだよな
……な？
よし　ゆうき出していくぞ…
りっぱな　牛飼いになるぞ

選択肢	返信により届く手紙
❶そのイキだ A1 ❷またふまれたりして A1	—

218 手紙をかいたりゆう 優先度 211

差出人：兄　　添付：—

条件 219 に300ギル以上を添付して返信した

キミも　きづいているかもしれないが
わが家の　けいざいじょうきょうは
あまり　よろしくないようだ
父も母も　さとられないように
しているので　ボクがベンをとったのだ
これで　母の　かぜグスリが　かえる！
ありがとう!!

選択肢	返信により届く手紙
❶はやくいってよ！ A2 ❷だいじょうぶ？ A2	—

219 手紙を送るりゆう 優先度 404

差出人：兄　　添付：—

条件
- 種族がユーク
- 兄がいる

キミには　これまで　いくつもの手紙を
送ってきたと　思うが
なにか　つたえたかったからではなくて
キミから　なにか　送られてくることが
たのしみだったんだ…
…はっきりいおう！
ギルを　できるだけ　送ってくれ！

選択肢	返信により届く手紙
❶やだ B	300ギル以上を添付 ➡ 218
❷どうしたの？ A	❶&ギルを添付しない ➡ 201
	❷&ギルを添付しない ➡ 207

220 トラウマ 優先度 411

差出人：兄　　添付：—

条件
- 家業が牛飼い
- 兄がいる

とうとうさぁ　おふくろに
牛飼いのしごと　てつだえって
いわれたよ…
オレが小さいころ
牛にふまれかけたこと
すっかり　わすれてるんだぜ
あれから　牛が　コワイんだよ…

選択肢	返信により届く手紙
❶こくふくのチャンス！ A	❶と返信 ➡ 217
❷にげるんだ兄ちゃん！ B	❷と返信 ➡ 230

221 なぜだろう 優先度 405

差出人：兄　　添付：—

条件
- 家業がこなひき
- 兄がいる

【キャラクター名】　お前は
ふしぎに　思ったことは　ないか？
家で　ひいたこなが
どこを　どうしたら
あのふっくらとした　パンになるのか
アジも　カタチも　まったく　ちがうのに！
ふしぎだろう？

選択肢	返信により届く手紙
❶ふしぎだね A	❶と返信 ➡ 176
❷あたりまえ B	❷と返信 ➡ 192

222 ハッピーバースディ 優先度 497

差出人：兄　　添付：—

条件
- （未使用）

誕生日　おめでとう
もう　【キャラクターの誕生日】かよ
月日が　ながれるのって
だんだん　はやくなるよな

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね A	—
❷きのせい B	

223 プレゼントだ！ 優先度 499

差出人：兄　　添付：50ギル

条件
- （未使用）

よぉ【キャラクター名】　げんきか？
もうすぐ　お前の　誕生日だな
これは　オレが　はじめてとった
サカナを　うった金だ
大事に　つかってくれよ
おめでとう

選択肢	返信により届く手紙
❶大事につかう A	—
❷ムダにつかう B	

224 べつの職業か… 優先度 224

差出人：兄　　添付：—

条件
- 195に❶と返信した

う～ん　どうかなぁ？
だいたい　オヤジが　ゆるすと思うか？
どうせまた
漁師のホコリが　ど～のこ～のって
セッキョウくらうのが　オチだよ
はぁ～～～～～

選択肢	返信により届く手紙
❶おちこまないで A	—
❷なんとかなるよ A	

225 ほしいもの 優先度 350

差出人：兄　　添付：—

条件
- 種族がセルキー
- 兄との相性の値が61以上

げんきにしてるか？

ちゃんと　ほしいものは
イチバンに　てにいれてるか？

選択肢	返信により届く手紙
❶てにいれてる A	❶と返信 ➡ 199
❷ゆずってる B	❷と返信 ➡ 196

226 みたことないもの 優先度 315

差出人：兄　　添付：—

条件
- 兄がいる
- 3年目以降

なぁ　【キャラクター名】
家のちかくで
「きらきらのかけら」
ひろったんだ
ほうせきみたいなんだけど
ホンモノかな？
どう思う？

選択肢	返信により届く手紙
❶ニセモノ　だね A	❶と返信 ➡ 204
❷ホンモノ　だね A	❷と返信 ➡ 216

227 むいてるかも 優先度 507

差出人：兄　　添付：—

条件
- （未使用）

こまかいシゴトは　ムリだ
って思ってたんだけど
ゆびあみって　知ってるか？
ゆびだけでも　あむことができるんだ
ためしてみたら　オレのゆびに
いがいと　むいててね
ホラ　これがオレの　つくったやつだ

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがと A	—
❷いらないよ B	

228 むいてるのかな

優先度 420

差出人：兄　　添付：—

条件
- 家業がさいほう屋
- 兄がいる

家が　さいほう屋で　あるいじょう
オレも　あみものとか　やらなくちゃ
とは思うんだけどさ　知ってるだろ？
オレのゆびが
ふとくて　ゴツゴツしてるの
やっぱ　むいてねえと思うんだけど
お前は　どう思う？

選択肢	返信により届く手紙
❶むいてるよ A	❷と返信 ➡133
❷むいてねえ VF	❸と返信 ➡211
❸しらないよ VF	

229 やさいのタネ

優先度 4

差出人：兄　　添付：—

条件
- 兄がいる
- すでに家族にやさいのタネを送っている状態で、家族にやさいのタネを送った
- 未返信の229を待っていない

※条件を満たしていれば、2通以上届くことがある

送ってくれた、
やさいのタネだけど、
もう、うえているんだけどな。
どうする、うえかえるのか？

選択肢	返信により届く手紙
❶うえかえて(※5) A	—
❷うえかえないで A	

230 よっしゃ！

優先度 217

差出人：兄　　添付：—

条件
- 220に❷と返信した

……でも　どこへ？
クリスタルケージがなきゃ
どこにも　行けないぞ！
ショウキに　つっこむくらいなら
牛と　なかよくやるよ…
わかってんだ
にげられないって　ことくらい

選択肢	返信により届く手紙
❶わかってるじゃん A	—
❷がんばって A	

231 わりィ！

優先度 300

差出人：兄　　添付：【好きなもの】

条件
- 兄がいる

あのさ　お前がたびに出る前
さがしてた　けんこうミルク
あれ　じつはオレがのんじまったんだ
ほんとゴメン！
かわりに　おまえのすきなもん
いれといたからサ
こいつで　カンベンしてくれよ！　な？

選択肢	返信により届く手紙
❶ごまかされない VF	—
❷まぁいいか A	
❸きにしないで A	

姉からの手紙

232 …

優先度 301

差出人：姉　　添付：—

条件
- 姉がいる
- 2年目以降

あのね…
じつは　あやまりたいことが　あるの
あなたがそだてた　あのおはな…
きがついたら　かれちゃってたの…
ほんとうに　ごめんなさい

選択肢	返信により届く手紙
❶しかたないね A	❶&10ギル以上 ➡234
❷ガッカリ VF	❶&10ギル以上を添付しない ➡237
	❷と返信 ➡242

233 あげます

優先度 486

差出人：姉　　添付：【嫌いなもの】

条件
- 種族がユーク
- 姉がいる

じゅうぶんに　エイヨウを
とっていないのでは
ないでしょうか？
【嫌いなもの】を　送るので
しっかり　エイヨウを
とってくださいね

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう… A	—
❷いらないよ… VF	

234 ありがとう

優先度 119

差出人：姉　　添付：—

条件
- 232に10ギル以上を添付して❶と返信した

あなたの　送ってくれたお金で
また　あの　おはなのたねを　かったの
あなたが　帰ってくるころには
まんかいになってるわよ
たのしみにしててね

選択肢	返信により届く手紙
❶たのしみ A	—
❷べつにどうでもいい VF	

※5……兄が育てているたねが変更される

235 ウソついたわね

優先度 219

差出人：姉　　添付：—

条件 ● 246 に❷と返信した

【キャラクター名】…
はやく帰るなんて　大ウソじゃない!
このままじゃ　私…
まいにち　ニンジンバイを
たべさせられて
ほしがたにんじん
好きになっちゃうわ!

選択肢	返信により届く手紙
❶よかったじゃない A1 ❷ゴメンナサイ A1	—

236 うれしい事

優先度 406

差出人：姉　　添付：—

条件（未使用）

あなたの手紙が　とどくたび
姉さん　とってもうれしくなるの
だって　ティパのむら　から
そとに　出なくても
せかいのひろさを　かんじられるから
だから　もっといろんなものみてきて
そして　そのことを　おしえてね

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばるよ B7 ❷いいことばかりじゃない A2	—

237 うん…

優先度 68

差出人：姉　　添付：—

条件 ● 232 に10ギル以上を添付しないで❶と返信した

きをつかってくれて　ありがとう
でも　やっぱりアナタにわるいから
あたらしい　はなのたねを　かったの
きっと　すぐにまんかいになるわ

たのしみにしててね

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう A2 ❷よけいなことしなくていい A2	—

238 おみとおしよ!

優先度 428

差出人：姉　　添付：—

条件（未使用）

うそばっかり!

私のうらないによると…
あなたの好きな人の名前は…
【父の名前】って
なんだ　父さんじゃないの

選択肢	返信により届く手紙
❶そうよ A1 ❷キライだよ B7	—

239 おみとおしよ!

優先度 43

差出人：姉　　添付：—

条件（未使用）

うそばっかり!
私の　うらないによると…
あなたの好きな人の名前は…
【母の名前】って
なんだ　母さんじゃないの
あなたって　まだまだ　コドモね

選択肢	返信により届く手紙
❶シツレイな A1 ❷いいじゃない A2	—

240 おみとおしよ!

優先度 44

差出人：姉　　添付：600ギル

条件（未使用）

うそばっかり!
私の　うらないによると…
あなたの好きな人の名前は…
【姉の名前】って
なによ　アタシなの?
ならはやく　いいなさいよ!
ギル　いれとくから　つかって!!

選択肢	返信により届く手紙
❶あつかいやすいよね A2 ❷ありがとう A2	—

241 お父さんの

優先度 426

差出人：姉　　添付：—

条件 ●種族がクラヴァット ●姉がいる

誕生日なんだけどさ
アンタ　帰ってこれないでしょ?
こんかいは　大きなプレゼントを
かんがえてるから　ひとくち
のって　くれないかなぁ…
200ギルくらい　あるとうれしいわ

選択肢	返信により届く手紙
❶わかった　いいよ A1 ❷え～?　なんでそんなに… B7	200ギル以上を添付 ➡ 55 200ギル未満を添付 ➡ 262

242 ガッカリ…

優先度 120

差出人：姉　　添付：—

条件 ● 232 に❷と返信した

きがついたら　家にあったおはな
みんなかれちゃってたの…

いそがしかったからかなぁ…?

選択肢	返信により届く手紙
❶げんきだして A1 ❷そんなもんかも A1	—

243 かんどうしたわ

優先度 210

差出人：姉　　添付：—

条件 ● 269 に❷と返信した

あなたの　いうとおり
私の　センスで
ドレスを　つくってみたの!
そうしたら
すっごく　よろこんでもらえたのよ!
がんばって　よかった～
そうだんに　のってくれて　ありがとう!

選択肢	返信により届く手紙
❶よかったね A2 ❷アドバイスのおかげでしょ A1	—

244 がんばってみる 優先度 215

差出人：姉　　添付：—

条件
- 270 に❷と返信した

そうね　ふきようでも
ゆっくり　しっかり
しあげれば　いいのよね！
なんだかゆうきがわいてきたわ
さすが　キャラバンでたびをしてると
せっとくりょくあるわ～
ありがとね！

選択肢	返信により届く手紙
❶そうかなぁ A7 ❷はやさもたいせつ V9	—

245 きょじんのスカーフ 優先度 423

差出人：姉　　添付：—

条件
- 家業がさいほう屋
- 姉がいる

チクチク　おサイホウを　しているとつい　ムチュウになったりしない？
この前　スカーフを　チクチクしてたらジュウタンみたいに　なっちゃって！
きょじんのスカーフよ　って　母さんにセツメイしたけれど
さすがに　あきれはててたわ

選択肢	返信により届く手紙
❶わかりにくい A7 ❷姉さんつかいなよ A8	—

246 キライなのよ 優先度 412

差出人：姉　　添付：ほしがたにんじん

条件
- 家業が農家
- 姉がいる

やっぱりダメ　たべられないわ…
ほしがたにんじんの　なにがいいの！
どこが　おいしいのよ！
私　このまま　家業をつぐことになったら　たいへんだわ…
【キャラクター名】…　私のために
はやく　帰ってきてちょうだい！

選択肢	返信により届く手紙
❶やだ V9 ❷わかった A7	❶と返信 ➡247 ❷と返信 ➡235

247 くわされた 優先度 218

差出人：姉　　添付：—

条件
- 246 に❶と返信した

母さんに　つげぐちしたでしょ？
あれから　たらふく　ニンジンパイを
たべさせられてるのよ
でも…　オイシかった…
私　家業を　つぐことにしたわ！
あなたにも　母さんにも
いっぱい　くわされたカンジだわ

選択肢	返信により届く手紙
❶そんなことしてない A7 ❷それでオッケー V9	—

248 けっこう 優先度 469

差出人：姉　　添付：—

条件
- 家業がこなひき
- 姉がいる

こなをひくのって　たいへんよね
こなをいれたふくろは　おもいし
はこびにくいし
でも　こなをひいてるおとって
きいてて　なんだかおちつくわ

選択肢	返信により届く手紙
❶ねむくなる V9 ❷おちつくね A8	—

249 こなだらけ 優先度 429

差出人：姉　　添付：おしばな

条件
- 家業がこなひき
- 姉がいる
- 4年目以降

このまえ　お父さんに　てつだえって
いわれたんだけどさー
何よアレ？　こなが　まってて
かみも　かおも　まっしろだし
くしゃみは　とまらないしさー
でも　まいにちこんなことしてる親って
なんだか　スゴイって思っちゃった

選択肢	返信により届く手紙
❶アレルギーなおして A7 ❷そうだよね A8	—

250 さんきゅー 優先度 59

差出人：姉　　添付：ふしぎなたね

条件
- 姉との相性の値が40以下
- 259 ににじいろブドウを添付して返信した

このまえは　ありがとな
にじいろブドウって
思っていたいじょうに　きれいだね

お礼といっちゃなんだけど
ついさいぎん　ひろった
コイツをやるよ

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう A8 ❷とうぜんかな V9	—

251 しんじらんない 優先度 425

差出人：姉　　添付：—

条件
- 家業が商人
- 姉がいる

父さんたら　私が
ムダづかいするから　おこづかいを
やらない　なんて　いうのよ！
私　そんなこと してないわよね？
ただちょっと　おなじモノが
へやに　イッパイある　だけよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶それがげんいん A7 ❷ほかのもかいなよ V9	—

252 すごいの 優先度 70

差出人：姉　　添付：—

条件
- 255 にギルを添付しないで❷と返信した

お母さんったら
アナタに　手紙を送ったって　いったら
すぐにゲンキに　なっちゃって

あなたからの　返事がくるの
すごく　たのしみにしてたのよ
ちょっと　さみしかったのかもネ

選択肢	返信により届く手紙
❶なんだ　よかった A8 ❷シンパイしてソンした A8	—

253 そうね

優先度 182

差出人：姉　　添付：—

条件
- 276 に❶と返信した

やっぱり　つくるんだったら
おいしいほうが　いいわよね

うん!
がんばって　みるわ!

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばって A ❷どうせムリ A	—

254 そぉ?

優先度 183

差出人：姉　　添付：—

条件
- 276 に❷と返信した

あなたも　そう思うの?

じつは　父さんと　母さんにも
とめられてるのよね…
もう　オーブン　ばくはつさせたり
なんか　しないわよ?

選択肢	返信により届く手紙
❶しんじられない A ❷やるだけやれば A	—

255 たいへん!

優先度 313

差出人：姉　　添付：—

条件
- 家業が牛飼い
- 姉がいる
- 3年目以降

【キャラクター名】げんき?
じつは　たいへんなことがおきちゃって
ウチの牛があばれちゃって
お母さんが大ケガしちゃったのよ
お金があれば　おいしゃさんにみて
もらえるんだけど…
こまったわ

選択肢	返信により届く手紙
❶シンパイだ A ❷だいじょうぶだよ A	10ギル以上を添付 ⇒ 164 ❶&ギルを添付しない ⇒ 272 ❷&ギルを添付しない ⇒ 252

256 だれなのよ!

優先度 427

差出人：姉　　添付：—

条件
- （未使用）

ちょっと　【キャラクター名】!
私　うらないで知ってるのよ～
あなたが
キャラバンのなかのだれかを
好きだってこと!
だれなのよ～　おしえなさいよ～

選択肢	返信により届く手紙
❶そんな人いない U ❷おしえない U	—

257 チェリーパイ

優先度 178

差出人：姉　　添付：—

条件
- 276 にすずなりチェリーを添付して返信した

すずなりチェリー　ありがとう
パイを　つくってみたんだけど
これが　とてもおいしくって
ビックリ　したわ
かえってきたら
たべさせて　あげるわね

選択肢	返信により届く手紙
❶たのしみ A ❷だまされない A	—

258 ちゅうこくよ

優先度 419

差出人：姉　　添付：—

条件
- 性別が女性
- 姉との相性の値が40以下

アンタ　もしかすると
きづいてないかもしれないから
いってあくけど　イビキとか
あんまり　かかないように
きをつけなさいよ?
いっしょのヘヤで　私　ホント
くろうしてきたんだから

選択肢	返信により届く手紙
❶わかった A ❷わからない U	❷と返信 ⇒ 283

259 ちょっと…!

優先度 58

差出人：姉　　添付：—

条件
- 種族がセルキー
- 姉との相性の値が40以下
- ダンションをクリアした回数が24回以上

ねぇあんた　私におみやげとか
ないわけ?

私　にじいろブドウがたべたい

選択肢	返信により届く手紙
❶わがままだなぁ U ❷あげないよ U	にじいろブドウを添付 ⇒ 250 にじいろブドウ以外を添付 ⇒ 273

260 ちょっときいてよ

優先度 424

差出人：姉　　添付：—

条件
- 家業が商人
- 姉がいる

母さんたら　私が　ムダづかいするから
かったものを　紙にかけっていうのよ
でも　それこそ　ムダづかいじゃない?
だって　ためしに　きのうかったものを
かいてみたら　すぐにかくところが
なくなってしまったんだもの!

選択肢	返信により届く手紙
❶イミないね A ❷きをつけようよ U	—

261 ちょっぴり

優先度 491

差出人：姉　　添付：—

条件
- 姉と弟がいる

きょうね　【弟の名前】が
むらのそとに　出ようとしちゃって
あわててとめたんだけど
あぶなかったわ
クリスタルの　ちかくにしか
すむことができないのって
けっこう　フベンよね

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね A ❷そうかな? U	—

262 つめたいね 優先度 231

差出人：姉　　添付：—

条件 （未使用）

アンタ…　ずいぶんかわったね
前は　そんなこというコじゃ
なかったのにね…
まぁいいわ　でもね　おぼえといて
アンタが　帰ってこれるばしょが
あるのは　父さんや　母さんの
おかげなのよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶そうは思わない 悲 ❷ゴメンナサイ 人	—

263 手紙って 優先度 265

差出人：姉　　添付：—

条件 （未使用）

手紙って　けっこうベンリよね
よみ返せば　いつでも
手紙を　かいたときの　きもちを
思い出せるから

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね 人 ❷そんなことない 怒	—

264 てづくりドレス 優先度 508

差出人：姉　　添付：—

条件 （未使用）

はい　これ　あなたへの　プレゼント
がんばってつくったのよ！
べつに　サイズをまちがえて
私にはキツイからって　しかたなく
あなたにあげるワケじゃないのよ！
そうよ！　ふとって
きれなくなった　ワケじゃないの！

選択肢	返信により届く手紙
❶ふとったでしょ 悲 ❷しかたないなぁ 怒	—

265 でも… 優先度 223

差出人：姉　　添付：—

条件 ●280に❷と返信した

そとのせかいで　ハツラツとしている
あなたを思うと　じぶんのカラに
とじこもっていてはダメ　って思うの
私も　がんばってみるわ
まずは　むらのみんなに
げんきに　あいさつすることから
はじめてみるわね

選択肢	返信により届く手紙
❶そのちょうしで 人 ❷ムリしないで 人	—

266 何が？ 優先度 222

差出人：姉　　添付：—

条件 ●280に❶と返信した

だいじょうぶ　じゃないわよ！
あなたは　いいでしょうけど
私は　しんけんに　なやんでいるのよ
もういいわ
あなたに　そうだんしたことが
まちがいだったわ…
わすれてちょうだい

選択肢	返信により届く手紙
❶きにしすぎ 人 ❷わすれるよ 怒	—

267 なにやってんだか 優先度 408

差出人：姉　　添付：—

条件 ●家業が商人 ●姉がいる

1ギルをわらうものは　1ギルになく！

お父さんたら　そう　いうわりには
よく　返すおつりを　数えまちがえてさ
あれじゃあ　1ギルにわらわれてる！
って　お母さんに　しかられるのも
ムリないわよね…

選択肢	返信により届く手紙
❶たしかに 人 ❷そんなことない 怒	—

268 姉さんのふあん 優先度 403

差出人：姉　　添付：—

条件 （未使用）

がんばって　いるそうね
だけど　少し　ふあんなの
人はかわっていく　それは
すばらしいこと　だけど
あのころの　やさしい　あなたを
わすれないでね

選択肢	返信により届く手紙
❶だいじょうぶ 人 ❷人はかわるもの 怒	—

269 はつしごと！ 優先度 400

差出人：姉　　添付：—

条件 ●家業がさいほう屋 ●姉がいる

【キャラクター名】　かわりはない？
こっちは　たいへんなのよ！
ウェディングドレスの
ちゅうもんが　きたんだけど
私が　つくることに　なっちゃったの！
どんなのつくったら　いいと思う？

選択肢	返信により届く手紙
❶ごうかなの 人 ❷姉さんのセンスで 人	❶と返信 ➡274 ❷と返信 ➡243

270 ぶきよう 優先度 410

差出人：姉　　添付：—

条件 ●家業がさいほう屋 ●姉がいる

ねぇ　【キャラクター名】
あんたも　知ってると思うけど
私って　ぶきようでしょ？
家業をつぐの　なんとなくだけど
きがひけるのよ…
あさから　やって　ゆうがたにやっと
ハリに　いとがとおるんだもの…

選択肢	返信により届く手紙
❶そのとおりだね 怒 ❷じみちにやりなよ 人	❶と返信 ➡284 ❷と返信 ➡244

271 ブドウパイ？ 優先度 180

差出人：姉　　添付：—

条件 276 ににじいろブドウを添付して返信した

にじいろブドウ　ありがとう…
がんばって　つくってみたんだけど
なんだか　シッパイしちゃったみたい
いろが…やっぱりね…

あたらしいことを　ためすのって
むずかしいわね

選択肢	返信により届く手紙
❶くじけないで A ❷そうだね A	—

272 へいきよ 優先度 69

差出人：姉　　添付：—

条件 255 にギルを添付しないで❶と返信した

ごめんね
なんだか　ビックリしちゃって
お父さんは　たよりないし…
でもだいじょうぶ！　シンパイしないで！
私が　がんばるから！

選択肢	返信により届く手紙
❶ムリしないで A ❷姉さんにまかせた A	—

273 へエ 優先度 66

差出人：姉　　添付：—

条件 259 ににじいろブドウ以外を添付して返信した

アタシのいうことが
きけないっての？

ふうん…　ずいぶんと
エラクなった　もんじゃない？
ティパのむらに
かえってくるのが　たのしみだね

選択肢	返信により届く手紙
❶ゆるして A ❷たのしみにしてて A	—

274 まぁまぁだったわ 優先度 209

差出人：姉　　添付：—

条件 269 に❶と返信した

あなたの　いうとおり
ごうかな　ドレスを　つくったんだけど
あんまり　きにいって
もらえなかった　みたい…
がんばったのに　ザンネンだわ

選択肢	返信により届く手紙
❶ゴメンね A ❷げんきだして A	—

275 まにあった？ 優先度 498

差出人：姉　　添付：—

条件 （未使用）

お誕生日　おめでとう！
アナタの　誕生日　【キャラクターの誕生日】に
まにあうといいんだけど

これからもがんばってね

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばるよ A ❷まにあわなかったよ B	—

276 まよってるの 優先度 381

差出人：姉　　添付：—

条件 家業がこなひき
姉がいる

こんど　うちのこなを　つかって
パイを　つくろうと思うの
でも　なかみを何にしたらいいか
まよってて…

いいのがあったら
送ってね

選択肢	返信により届く手紙
❶おいしいので A ❷やめたほうがいいよ A	しましまリンゴを添付 ⇒ 285 すずなりチェリーを添付 ⇒ 257 にじいろブドウを添付 ⇒ 271 ニクを添付 ⇒ 277 くだもの以外を添付 ⇒ 282 ❶と返信 ⇒ 253 ❷と返信 ⇒ 254

277 ミートパイ 優先度 181

差出人：姉　　添付：—

条件 276 にニクを添付して返信した

おニクを　つかうなんて
思いつかなかったわ

すっごく　おいしくできたのよ
もどってきたら
たべさせて　あげるわね

選択肢	返信により届く手紙
❶たのしみ A ❷いらないよ A	—

278 みえみえバレバレ 優先度 407

差出人：姉　　添付：—

条件 家業が漁師
姉がいる
その年のさかなの収穫量が10以下

サカナがつれない！　ってなげくより
サカナを　かってくる人のほうが
よっぽど　カッコいいわ！　って
母さんはいうけど　父さんみたいな
シンケイずぶとい人は　バスね
まわりから　バレバレだってのに
ミエも　なにも　ないと思わない？

選択肢	返信により届く手紙
❶たしかに A ❷それがアイ A	—

279 みたことのないはな 優先度 492

差出人：姉　　添付：—

条件 姉がいる

家のドアをあけたら
みたことのない　はながさいてたの
かぜで　タネが　とばされてきたのね
このタネ　みたく
わたしも　好きなところへ
好きなときに　いってみたいわ

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね A ❷べつにいいんじゃない？ B	—

280 むいてない 優先度 414

差出人：姉　　添付：ミネ

条件 ● 姉がいる

【キャラクター名】
そとのせかいはどう？
あかるい　あなたのことだから
きっと　たのしんでいるでしょうね
私は　くちべただし　うちきだから
そとに行くどころか　家業もつぐ
ことができないわ…どうしよう

選択肢	返信により届く手紙
❶だいじょうぶ！ A	❶と返信 ⇒266
❷たしかにね… VB	❷と返信 ⇒265

281 ムカつくわ！ 優先度 45

差出人：姉　　添付：—

条件 （未使用）

なによ！
ほんとうに好きな人がいるのね？
私だって　まだいないのに…
こんど　ティパのむらに
もどってきたら　ぜったいに
だれだか　おしえなさいよ！
私が　とりもってあげるから！

選択肢	返信により届く手紙
❶それくらい　うらなえば？ A	—
❷おねがいします A	

282 むずかしいわ 優先度 14

差出人：姉　　添付：—

条件 ● 276 にくだもの以外を添付して返信した

せっかく　送ってもらったけど
なんだか　ぜんぜんダメだったわ

こんどは　もうちょっと
フツーのもので　ためしてみるわ
わざわざ　ありがとうね

選択肢	返信により届く手紙
❶ガンバレ A	—
❷送ったの返して A	

283 もしかして 優先度 225

差出人：姉　　添付：—

条件 ● 258 に❷と返信した

わからないって　どういうこと？
まさか　アンタ　私のネコトのほうが
うるさいっていうの？
たしかに　ねてると　だれもいないのに
なにかきこえたきが　するんだけど…
で·でも　そんなの　きをつけようが
ないじゃない！

選択肢	返信により届く手紙
❶そんなことない A	—
❷おあいこ A	

284 やっぱりね 優先度 214

差出人：姉　　添付：—

条件 ● 270 に❶と返信した

あんたも　そう思うのね…
でも　ぶきようでも　へいきな
職業って　何があるかしら？

どこかの農家に　およめにでも
いっちゃおうかな

選択肢	返信により届く手紙
❶それはそれで… VB	—
❷くじけないで A	

285 リンゴパイ 優先度 179

差出人：姉　　添付：—

条件 ● 276 にしましまリンゴを添付して返信した

しましまリンゴ　ありがとう
なかなか　おいしくできたの

父さんなんか　たべすぎて
うごけなくなっちゃったのよ

選択肢	返信により届く手紙
❶たべてみたい A	—
❷ずるい A	

弟からの手紙

286 あのさ… 優先度 308

差出人：弟　　添付：—

条件 ● 性別が女性
● 弟との相性の値が61以上
● 3年目以降

きのう　はじめてケンカで
まけちゃったよ…

くやしくて　ねむれないよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶つぎはまけるな A	❶と返信 ⇒304
❷またまけるよ VB	❷と返信 ⇒306

287 ありがとう～！ 優先度 157

差出人：弟　　添付：【好きなもの】

条件 ● 297 に500ギル以上を添付して❷と返信した

兄ちゃん　ありがとう！
ユウカイ　てのはウソなんだ
どーしても　ほしいものがあってさ
ちょこっと　きょうりょくして
もらったってこと！
お礼に　たべ物いれとくよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶そうなのか A	—
❷ウソつきめ！ VB	

288 アンシン　して 優先度 261

差出人：弟　　添付：—

条件 ● 26 に❶と返信した

兄ちゃん　シンパイする
ひつようは　ないからな！
オレが　父ちゃんのぶんまで
はたらくんだから
アンシンして　たびを
してくれよ

選択肢	返信により届く手紙
❶まかせた A	—
❷少し　ふあん A	

289 あんしんだね！ 優先度 236

差出人：弟　添付：—

条件
- 294に❷と返信した

そうなんだ
じゃあ　ぜんぜんこわくないね

ボクなら　いつでもいいよ
つかれたら　いってね
すぐに　かわってあげるから！

選択肢	返信により届く手紙
❶じゃあ　たのむ ❷まだまださき	—

290 あんまりね 優先度 487

差出人：弟　添付：【好きなもの】

条件
- 種族がクラヴァット
- 弟がいる

おなか　すいてないんだ
でも　のこすと　お母さんが
おこるんだ
送るから　お母さんには
ナイショで　たべてね

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう ❷たべなきゃダメ	—

291 いやぁこのまえは 優先度 199

差出人：弟　添付：—

条件
- 300に❷と返信した

あのさ…　母ちゃんのこと　ひでぇ！
とか　思ってたんだけど
やっぱ　ちがうわ
母ちゃんの　つくった
まんまるコーンのスープ
すっごい　うまくてさ
たべ物は　そまつにしちゃ　いけないな

選択肢	返信により届く手紙
❶わかればよろしい ❷なんじゃくものめ	—

292 う～ん… 優先度 160

差出人：弟　添付：—

条件
- 297に500ギル未満を添付して❷と返信した

なんだよ　しけてんな～
家族のピンチに
これしかだせないの？
まったく

しょーがないから　コイツはオレが
もらっておくよ

選択肢	返信により届く手紙
❶ちょっとまて ❷ショウジンします	—

293 うそつき 優先度 141

差出人：弟　添付：—

条件
- 弟との相性の値が61以上
- 5年目以降
- 296に❷と返信した

なんだよそれ～
そんなわけないじゃん

ワクワクするようなことが
いっぱいあったほうが
オモシロイにきまってるのに

選択肢	返信により届く手紙
❶ほんとうは　そうだけど ❷フツーがいちばん	—

294 おしえて 優先度 433

差出人：弟　添付：ひょうたんいも

条件
- 弟との相性の値が61以上

あのね　お母さんが　つぎは
ボクのばんだ　っていうんだ
でも　ボク　そんなとこ
いきたくないよ
やっぱり　魔物ってこわいの？

選択肢	返信により届く手紙
❶こわい ❷そうでもない ❸しらない	❶と返信 ⇒ 325 ❷と返信 ⇒ 289 ❸と返信 ⇒ 320

295 おそらのした 優先度 292

差出人：弟　添付：—

条件
- （未使用）

きょうは　いつもよりもおそらに
ホシが　たくさんあったから
おかあさんと　いっしょに
おいのりしたよ

ショウキで　とおくにいけないけど
おそらは　つながってるよね？

選択肢	返信により届く手紙
❶うん　つながってるよ ❷それは　どうかな	—

296 きかせて 優先度 345

差出人：弟　添付：ミルク

条件
- 性別が男性
- 弟との相性の値が61以上
- 5年目以降

いま　兄ちゃんはどこにいるのかなぁ
なにかオモシロイことあった？

むらのなかは　まい日タイクツで
つまんないよ
なにかオモシロイはなしきかせてよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶この前こんなことが… ❷つまらないほうがいい ❸いま　いそがしいんだ	❶と返信 ⇒ 302 ❷と返信 ⇒ 293 ❸と返信 ⇒ 298

297 キョウハクジョウ 優先度 357

差出人：キョウハクジョウ　添付：—

条件
- 性別が男性
- 弟との相性の値が40以下
- 所持金が300ギル以上

【キャラクター名】　ヨ

オマエノ　ダイジナ【母の名前】ハ
ワレワレガ　アズカッタ
カエシテ　ホシクバ
500ギル　シハラエ

選択肢	返信により届く手紙
❶すきにすれば ❷かんべんして	❶＆500ギル以上 ⇒ 305 ❶＆ギルを添付しない ⇒ 319 ❷＆500ギル以上 ⇒ 287 ❷＆500ギル未満 ⇒ 292 ❷＆ギルを添付しない ⇒ 316

298 けちー！ 優先度142

差出人：弟　　添付：—

条件
- 5年目以降
- 296に❸と返信した

なんだよ　兄ちゃんのケチ！

こっちはむらのそとに
でられないんだから
少しくらいおしえてくれても
いいじゃんか！

選択肢	返信により届く手紙
❶ケチじゃない ▼	—
❷じぶんでみよう ▲	

299 げんきだったよ 優先度13

差出人：弟　　添付：—

条件
- 311に❷と返信した

あさ　トリさんにパンをあげてたら
あの　ケガしてた　トリさんが
きてたんだよ
げんきに　なったみたい
よかった〜

選択肢	返信により届く手紙
❶アンシンした ▲	—
❷なんだ ▼	

300 しかられちった 優先度388

差出人：弟　　添付：—

条件
- 性別が男性
- 弟がいる
- 好物がまんまるコーン

きいてくれよ
まんまるコーンってさ
あんまり　よくはねるもんだから
けっとばして　あそんでたら
母ちゃんに　いきなり　ゲンコツ
くらわせられちまったよ
ひでえよな？

選択肢	返信により届く手紙
❶たべ物であそばない ▲	❶と返信 ➡317
❷ひどいね ▲	❷と返信 ➡291

301 しゅぎょうするぞ 優先度391

差出人：弟　　添付：—

条件
- 性別が男性
- 弟がいる
- ダンジョンをクリアした回数が10回以上

兄ちゃんきいたぞ！
100びきギリっての　やったんだって？
すげえよ！　さすが　兄ちゃんだ！
ぜったいに　兄ちゃんに
おいついて　みせるからな！
よーっし　しゅぎょうして
つよくなってやるんだ

選択肢	返信により届く手紙
❶よし！　がんばれ！ ▲	❷と返信 ➡322
❷あんまりムリするな ▲	

302 すっげー！ 優先度140

差出人：弟　　添付：—

条件
- （未使用）

すっげー
そんなことがあったんだ

はやくキャラバンにさんかして
むらのそとにでたくなったよ
ゴブリンだってへっちゃらさ！

選択肢	返信により届く手紙
❶ウソばっかり ▲	—
❷ほんとうは　ウソ ▼	
❸そのいき！ ▲	

303 ずっこいよ！ 優先度165

差出人：弟　　添付：—

条件
- 324に❷と返信した

手紙　もってきてくれた
モーグリに　きいてみたんだ！
そらに　うかびながら
ねてるんだって！
でも…　モーグリがとんでるとこ
みたことないよね？
ホントなのかな…？

選択肢	返信により届く手紙
❶ウソだよ ▲	❶と返信 ➡209
❷ホントだよ ▼	

304 そうだよね！ 優先度123

差出人：弟　　添付：—

条件
- 286に❶と返信した

わかってる　こんどはぜったいに
かってみせるよ
オレ　まけない！
姉さんみたいに　つよくなるね！

選択肢	返信により届く手紙
❶そのいきごみ！ ▲	—
❷いうだけならタダ ▼	

305 チェ 優先度158

差出人：弟　　添付：【297に添付したギル】

条件
- 種族がクラヴァット
- 弟との相性の値が40以下
- 297に500ギル以上を添付して❶と返信した

や〜　じつは　ほしいものが　あってさ
ちょっと　きょうりょくしてもらおうと
思ったんだけど
母ちゃんに　バレちった
なんて　ギルは返すよ
ちぇ〜　バレるとは思わなかったヨ

選択肢	返信により届く手紙
❶なんだよかった ▲	—
❷ゆるさない ▼	

306 ちぇ 優先度124

差出人：弟　　添付：—

条件
- 286に❷と返信した

なんでだよ！
姉さん　オレのほんとうの力
しんじてないのかよ

いいよ！　もう！

選択肢	返信により届く手紙
❶そんなことない ▲	—
❷やるだけやってみな ▼	

307 ついでに
優先度 342

差出人：弟　　添付：100ギル

条件：（未使用）

お兄ちゃん　たびおつかれさま！
この前　お母さんのおてつだい
したら　たくさんごほうび
もらったから　お兄ちゃんにも
あげるね！

大事につかってください！

選択肢	返信により届く手紙
❶いらないのに B ❷ありがとう B	—

308 つぎはボクが…
優先度 338

差出人：弟　　添付：—

条件：
- 性別が女性
- 弟との相性の値が61以上
- 5年目以降

あのね　きいてよ
ボク　ざいきんすごくつよくなったんだ
もうすぐ　ゴブリンだって　たおせるよ！
ねぇちゃんのつぎは
ボクが　クリスタルキャラバンに
さんかするんだ
たのしみにしててよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶あぶないよ B ❷たのしみ A	—

309 でもさ…
優先度 173

差出人：弟　　添付：—

条件：
- 311に❶と返信した

じゆうが　いいのは　わかるよ
でも　まだちゃんと　ケガ
なおってなかったんだよ

だいじょうぶかなぁ
ボク　シンパイなんだよ

選択肢	返信により届く手紙
❶やさしいね A ❷ヘイキ A	—

310 でもなぁ
優先度 208

差出人：弟　　添付：—

条件：
- 314に❷と返信した

よわねはいて　1人でかえるわけにも
いかないじゃん？
兄ちゃんの　好きなたべ物
いれといたから
これでも　くって　げんきだして
ティパのむらに　もどるまで
がんばれよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばるよ A ❷しょせんひとごと だもんな… B	—

311 とりさん…
優先度 376

差出人：弟　　添付：—

条件：
- 性別が女性
- 弟との相性の値が61以上

この前ね　トリさんがケガしててね
てあて　してあげるのに
カゴのなかに　いれてたんだけど
エサをあげるのに　カゴをあけたら
とんでっちゃったんだ…
もう　かえってこないよね…

選択肢	返信により届く手紙
❶じゆうが　いい A ❷シンパイ A	❶と返信 ➡309 ❷と返信 ➡299

312 なぁんだ
優先度 164

差出人：弟　　添付：—

条件：
- 324に❶と返信した

つまんないの
いがいと　フツーにねてるんだね

ミズのなかー　とか
ヒのなかー　とかなら
おもしろいのにな

選択肢	返信により届く手紙
❶あぶないよ A ❷そうだね A	—

313 ないしょだぜ！
優先度 352

差出人：弟　　添付：—

条件：（未使用）

あのさ！
お父ちゃんがさ
とってもきれいなほうせきを
よなかにコッソリ
つくりだしてたんだよ！
ほんとうだぜ
ヒミツの大はっけんだ！

選択肢	返信により届く手紙
❶みまちがいじゃない B ❷お父さんスゴイね A	—

314 なかまのなかで
優先度 399

差出人：弟　　添付：—

条件：
- 種族がセルキー
- 性別が男性
- 弟との相性の値が61以上

兄ちゃん　だいじょうぶか？
ストレス　たまって　ないか？
兄ちゃん　へんなところで
人みしり　するからなぁ
みんなと　うまく　いってるか？
オレ　すごく　シンパイだよ

選択肢	返信により届く手紙
❶そんなこと　ないぞ！ A ❷じつは…ツライんだ B	❶と返信 ➡323 ❷と返信 ➡310

315 なんだよ
優先度 128

差出人：弟　　添付：—

条件：
- 139に❶と返信した

姉ちゃんまで　ボクのほうが
年うえだからっていうのかよ！
でも　姉ちゃんのいうことも
なんとなくだけど
わかるようなきがするよ
もう大人だから　しましまリンゴの
大きさでケンカしないよ

選択肢	返信により届く手紙
❶くだらないな B ❷エライエライ A	—

316 なんだよ 優先度159

差出人：弟　　添付：—

条件 297にギルを添付しないで❷と返信した

そんなよわきで　たびなんて
つづけられんの？
あいかわらず　たよりないなぁ

ユウカイは　ウソだよ
母ちゃんがあいたがってたよ

選択肢	返信により届く手紙
❶そうか A ❷うそつきめ W	—

317 なんだよ 優先度21

差出人：弟　　添付：—

条件 ■性別が男性 ■弟がいる ■300に❶と返信した ■好物がまんまるコーン

オレ　してるんだからな
兄ちゃんだって　むかし
まんまるコーンで　あそんでて
おこられたってこと！
えらそうに　するなよな！

選択肢	返信により届く手紙
❶そんなことない W ❷わるかった W	—

318 なんだよ！ 優先度150

差出人：弟　　添付：—

条件 （未使用）

そんなことないよ！

なんだよもう
しんじて　くれないならいいよ！
兄ちゃんにも　わけてあげる
つもりだったけど
やぁめたっと！

選択肢	返信により届く手紙
❶ごめんなさい A ❷べつにいらない A	—

319 ひでー！ 優先度358

差出人：弟　　添付：—

条件 297にギルを添付しないで❶と返信した

なんだよ　兄ちゃんひでぇな！
母ちゃんが　どうなっても
いいって　いうのか!?
いいこづかいかせぎに
なると思ったのにな～
チェッ

選択肢	返信により届く手紙
❶バレバレ A ❷ひどいのはそっち W	—

320 ヒドイや 優先度237

差出人：弟　　添付：—

条件 294に❸と返信した

なんでおしえてくれないの…？

たびに　出るようになってから
なんだか　へんだよ
前は　そんなこと
いわなかったのに…
知らない人みたいで　こわいよ

選択肢	返信により届く手紙
❶ごめん A ❷知らない人だよ A	—

321 へへ～ 優先度151

差出人：弟　　添付：かいふくやく

条件 （未使用）

じつはコッソリとっておいたんだ

うちにあってもしかたないし
お父ちゃんもほかのことにむちゅう
だからなくなってるのにきづかないよ

これつかって

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう A ❷ダメじゃないか W	—

322 へへんだ 優先度202

差出人：弟　　添付：—

条件 301に❷と返信した

へへーんだ！　兄ちゃん
オレのこと　あなどっちゃこまるぜ？
ちゃんと　100ぴきギリ
たっせいしたぞ！
えっとね　イスだろ　ツクエだろ
げんかんのドアだろ…
とにかくたくさんだ！

選択肢	返信により届く手紙
❶イミがちがう A ❷すごいぞ！ A	—

323 ホントかなぁ 優先度24

差出人：弟　　添付：—

条件 314に❶と返信した

ホントに　兄ちゃん
だいじょうぶ　なのか？

あんまり　兄ちゃんが　シンパイで
こっちが　ぐあい　わるくなりそうだよ

選択肢	返信により届く手紙
❶ホント　ホント A ❷きに　するな A	—

324 モーグリって 優先度372

差出人：弟　　添付：—

条件 弟がいる

お母さんが　いってたんだけど
モーグリって　きのうえで
ねてるの？

おちちゃいそう　だよね？
ホントのとこ　どうなの？

選択肢	返信により届く手紙
❶きのうえで　ねてるよ A ❷きいてみな W	❶と返信 ➡312 ❷と返信 ➡303

325 やっぱり… 優先度 235

差出人：弟　　添付：—

条件
- 294 に❶と返信した

やっぱり　こわいんだね…
あのさ　ボクのかわりに
あともう少し　がんばってくれない？

ええと…　あと
100年くらいは　だいじょうぶだよね？

選択肢	返信により届く手紙
❶それはムリ A ❷がんばるよ A	—

326 やるよ 優先度 485

差出人：弟　　添付：【嫌いなもの】

条件
- 種族がセルキー
- 弟がいる

これ　やるよ
ろくな物　たべてないんじゃん？

ありがたく　たべてくれよな！

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう… A ❷いらないよ… HF	—

327 ロデオ 優先度 466

差出人：弟　　添付：—

条件
- 弟がいる
- 牛の飼育をはじめてから2年が経過している。または、家業が牛飼い

牛にのって　あそんでたんだ
おもしろかったんだけど
みんながのむ　ミルクを
出してくれるのに　そんなことしちゃ
いけないって　おこられちゃった
でもそうだよね
牛さんを　大事にするよ

選択肢	返信により届く手紙
❶大事にしよう A ❷そんなことしなくていい A	—

妹からの手紙

328 あっそ 優先度 23

差出人：妹　　添付：—

条件
- 353 に❷と返信した

ふ～ん…　いいんだ
お兄ちゃん　たびにでてから
つめたく　なったよね…

もう　いいですよぅだ

選択肢	返信により届く手紙
❶いいすぎた A ❷人はかわるもの A	—

329 あのね！ 優先度 163

差出人：妹　　添付：【好きなもの】

条件
- 348 に❷と返信した

あのね！　お兄ちゃんのうえき
よく　みてみたら
ちっさなめが　出てたの！

…これで
ゆるしてくれないかなぁ？

選択肢	返信により届く手紙
❶ゆるす A ❷ごまかされない A	—

330 あわいさゃんい 優先度 269

差出人：妹　　添付：—

条件
- 性別が女性
- 妹がいる

あわいさゃん　けんーさ
あーいしよ　けんきてお
【妹の名前】

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう A ❷よめないよ… HF	❶と返信 ➡337

331 いつかなるの！ 優先度 360

差出人：妹　　添付：—

条件
- 種族がリルティ
- 性別が男性
- 妹がいる

あのね！
アタシきめたの!!
おにーちゃんにきいた
わたしもりのトリスタンさんって
すごくカッコイイよね！
いつか　トリスタンさんみたいな
わたしもりになりたい！

選択肢	返信により届く手紙
❶あきらめろ HF ❷ガンバレ A	—

332 いっちばん 優先度 205

差出人：妹　　添付：—

条件
- 性別が男性
- 妹がいる
- 475 に❶と返信した

しょーがないな～　とくべつだよ？
えっとね
しましまリンゴの　ジャムでしょ
しましまリンゴの　シャーベットでしょ
しましまリンゴのパイも　好き！　あと
しましまリンゴの　さとうづけとか…
私ね　いっちばんがいっぱいあるの！

選択肢	返信により届く手紙
❶いちばんじゃない… A ❷よかったね A	—

333 ウソツキ！ 優先度 12

差出人：妹　　添付：—

条件
- 346 に❸と返信した

そんなの　ウソなんだから！
もう　いいもん！

おにーちゃんなんか
だいっキライ

選択肢	返信により届く手紙
❶ゴメンね A ❷キライでもいい HF	—

334 うっとうしくない？ 優先度461

差出人：妹　　添付：—

条件
- 妹がいる
- マルチモードでパーティがふたり以上またはシングルモード、かつ全員が男性

ねえ　お兄ちゃんのキャラバンって
男ばっかりじゃなかったかしら？

なんだかちっとも　イロケがなくない？
むさくるしくて　イヤになりそ～

選択肢	返信により届く手紙
❶女は　いらない A ❷もう　イヤだ A	—

335 ええ～ 優先度129

差出人：妹　　添付：—

条件
- 139に❷と返信した

お姉ちゃんまで　あたしのほうが
ワガママだっていうの？
そうなのかなぁ…

そうね　もう大人だから　あたし
すずなりチェリーの　とりあいなんて
しないわ

選択肢	返信により届く手紙
❶それがいい A ❷どうでもいい B	—

336 えっとね！ 優先度98

差出人：妹　　添付：—

条件
- （未使用）

お兄ちゃんの好きな
【好きなもの】のタネを　うえたの
お兄ちゃんが　帰るころには
きっと　たくさん
みが　なってるよ
たのしみに　してね

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう B ❷きたいしない A	—

337 おえいちゃんあ 優先度266

差出人：妹　　添付：—

条件
- 330に❶と返信した

おえいちゃん　げんき？
【妹の名前】はげんき　です
きょうしよ　あてるたい　したよ

選択肢	返信により届く手紙
❶うんうん A ❷よめないよ… B	❶と返信 ➡343

338 おこられた 優先度67

差出人：妹　　添付：—

条件
- 360に❶と返信した

しかたないから
かわでひろったいしを　つけてみたの

でも　すぐにばれちゃって
たくさんおこられちゃった…

選択肢	返信により届く手紙
❶げんきだして A ❷ムチャするな A	—

339 おこられたの 優先度470

差出人：妹　　添付：—

条件
- 性別が女性
- 家業がかじ屋
- 妹がいる

お父さんたら
女は　コウボウに　はいるな！
ですって！
私には　かじやのしごと
やらせてくれないのよ
ぜったいに　なかにはいって
やるんだから

選択肢	返信により届く手紙
❶やめておけ B ❷がんばりな A	—

340 オトナのあじ 優先度347

差出人：妹　　添付：【嫌いなもの】

条件
- 妹との相性の値が61以上
- 5年目以降

あのね　あのね！
きょうはじめて【嫌いなもの】
たべたの
なんだか　ヘンなあじがしたけど
ちゃんとのみこんだよ

オトナのあじってかんじがしたよ

選択肢	返信により届く手紙
❶ウソだ B ❷エライ A	—

341 おなか　いっぱい 優先度18

差出人：妹　　添付：—

条件
- （未使用）

お兄ちゃん　たべ物　ありがとう
みんなで　わけてたべたよ
すごく　おいしかったの
でもすぐに　なくなっちゃった
はやく　おなかいっぱい
たべられるように　なりたいナ

選択肢	返信により届く手紙
❶すぐなれるよ A ❷むずかしいね A	—

342 おなかすいたよ 優先度387

差出人：妹　　添付：—

条件
- 性別が男性
- 妹がいる

お兄ちゃん　げんき？
おなか　すいてない？
あたしは　すいてるの
ことしは　「きょーさく」なんだって
だから　みんな　ハラペコなんだって
ハラペコ　やだね

選択肢	返信により届く手紙
❶うん　やだね A ❷がんばれ A	ひょうたんいもを添付 ➡356 ❶&何も添付しない ➡367 ❷&何も添付しない ➡347

343 おねえちゃんえ 優先度 267

差出人：妹　　添付：—

条件
- 337 に❶と返信した

おねえちゃん　げんきですか
【妹の名前】は　げんきです
きょうは　おてつだいしたよ
みんなも　げんきです
おみずもって　かえってきてね

選択肢	返信により届く手紙
❶うん　かえるよ	—
❷まだまださきだね	

344 おぼえてる？ 優先度 57

差出人：妹　　添付：—

条件
- 性別が女性
- 妹がいる
- 3年目以降
- 330 を受け取っていない
- 好物がしましまリンゴ

お姉ちゃん　げんきにしてる？
ところでさお姉ちゃん　そろそろ
アタシの誕生日だってこと
ちゃんとおぼえてる？
プレゼントは…えっと～
そうだな～
アタシ　しましまリンゴがたべたい！

選択肢	返信により届く手紙
❶おぼえてるよ	❶＆しましまリンゴ ➡ 363 ❶＆何も添付しない ➡ 366 ❷＆何も添付しない ➡ 357
❷わがままだな	

345 おめでと★ 優先度 496

差出人：妹　　添付：—

条件
- （未使用）

お誕生日　おめでとう！

【キャラクターの誕生日】なんて　まださきだと
思ってたのに
あっというまだったネ

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね	—
❷また年をとるのか	

346 かえしてよ！ 優先度 375

差出人：妹　　添付：—

条件
- 性別が男性
- 妹との相性の値が61以上

おにーちゃん！
アタシ　しってるんだから！
アタシの　モーグリのぬいぐるみ
もってったでしょ！
よる　ねられないんだから
はやく　かえしてよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶ほんものでゆるして	❶と返信 ➡ 361
❷ボクもさみしい	❷と返信 ➡ 354
❸そんなのしらない	❸と返信 ➡ 333

347 かくしてたの 優先度 20

差出人：妹　　添付：—

条件
- 家業が農家
- 342 に何も添付しないで❷と返信した

あのね　家のゆかしたにね
たべ物がのこってたの
お母さんが　とっておいたの

だからね　もうだいじょうぶなの

選択肢	返信により届く手紙
❶よかった	—
❷こっちがツライよ	

348 かれちゃった 優先度 370

差出人：妹　　添付：—

条件
- 性別が男性
- 妹がいる

お兄ちゃん　ごめんなさい
お兄ちゃんの　大事にしてた
うえき　かれちゃった
アタシ　まいにち　おせわしてたのに
さいきん　きゅうにさむくなって
ハッパが　なくなっちゃった…
ホントに　ごめんなさい

選択肢	返信により届く手紙
❶すぐにげんきになる	❶と返信 ➡ 364
❷あやまってもムダ	❷と返信 ➡ 329

349 きょうは　アメ 優先度 489

差出人：妹　　添付：—

条件
- 妹がいる

こっちは　あさからずっと
アメがふっています
そっちは　はれてますか？
おてんきが　ちがうほど
とおくにいるのかな
はやく　帰ってきてね

選択肢	返信により届く手紙
❶ハレてるよ	—
❷アメだよ	

350 くじけてない？ 優先度 488

差出人：妹　　添付：ニク

条件
- 種族がリルティ
- 妹がいる

おなかがすいてると
ゲンキも　なくなっちゃうよ
これでもたべて
がんばってね

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう	—
❷たべたくない	

351 ごめんなさい 優先度 490

差出人：妹　　添付：—

条件
- 性別が女性
- 妹がいる

お姉ちゃんと　ケンカしたでしょ
それから　すぐたびに
出ちゃったでしょ
ヘイキだ　って思ったら　母さんが
たびも　アンゼンじゃ　ないって…
お姉ちゃん　ごめんなさい
ちゃんと　帰ってきてね

選択肢	返信により届く手紙
❶だいじょうぶ	—
❷もうダメ	

352 さいってい 優先度206

差出人：妹　添付：—

条件 ●353に❸と返信した

な…　何いってんの？
そんなわけ　ないでしょ！
やだなぁ　まったく
うぬぼれちゃって！
そんなこと　いってる人は
もう　いっちばんじゃ　ないんだから！

選択肢	返信により届く手紙
❶てれちゃって A ❷なぁんだ A	—

353 好きな物 優先度393

差出人：妹　添付：—

条件 ●性別が男性
●妹との相性の値が61以上

あのね
お兄ちゃんに　とくべつに
私の　いっちばん　好きなものを
おしえてあげるね

それはね…
やっぱ　ヒーミツ！

選択肢	返信により届く手紙
❶おしえて！ A ❷べつにいい A ❸ボクでしょ？ A	❷と返信 ➡328 ❸と返信 ➡352

354 そうだったんだ 優先度172

差出人：妹　添付：—

条件 ●346に❷と返信した

そっか　おにーちゃんは
家族の　みんなと
はなれてるんだもんね
ひどいこと　いってごめんね
ぬいぐるみは　いいよ
アタシは　お母さんとねるから
さみしくないもん

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう A ❷よけいなおせわ A	—

355 だいじな事 優先度312

差出人：妹　添付：—

条件 ●360に❷と返信した

お姉ちゃんのいうとおり　ちゃんと
お母さんにあやまったよ
いっぱいおこられちゃったけど
お母さんは　あやまってくれて
よかったって　いってたよ

やっぱり　うそはついちゃいけないね

選択肢	返信により届く手紙
❶そのとおり A ❷たまにはウソもいい A	—

356 たべれないよ 優先度198

差出人：妹　添付：—

条件 ●家業が農家
●342にひょうたんいもを添付して返信した

お兄ちゃん　おいもありがとう
でもね　あたしたべれないの
おいも　たくさんめがでてたよ
だからね　このおいもはうえるの
そしたら　らいねん
たくさんおいもがとれるでしょう？

選択肢	返信により届く手紙
❶むだだよ A ❷そうだね A	—

357 ちがうよ 優先度26

差出人：妹　添付：—

条件 ●344に何も添付しないで❷と返信した

わがままじゃないよ
だって　お姉ちゃんがいないあいだ
私が　お母さんと　いっしょに
家のなかのこと　やってるんだよ
たまには　これくらい
いいじゃない？

選択肢	返信により届く手紙
❶わがまま A ❷こっちのほうが　ツライ A	—

358 ちゃんと 優先度288

差出人：妹　添付：ふしぎなえきたい

条件 ●性別が男性
●妹がいる

お兄ちゃん　たびはどう？
ちゃんと　たべるものたべてる？
なかまの人たちと　なかよくやってる？
お兄ちゃんは　そそっかしいから
私　すごくしんぱいなの
お兄ちゃんの　やくにたちそうなもの
送るから　つかってね！

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう A ❷よけいなおせわ V	—

359 どうしたのかしら 優先度504

差出人：妹　添付：—

条件 （未使用）

あのね　お兄ちゃんったら
きゅうに　へやにとじこもっちゃって
ギルの　いみについて
かんがえたいんですって…
まったく　へんなところで
ナイーブ　なんだから

選択肢	返信により届く手紙
❶そっとしておいてあげて A ❷そのうちでてくるよ V	—

360 どうしよう!? 優先度310

差出人：妹　添付：—

条件 ●性別が女性
●妹がいる
●3年目以降

お姉ちゃん…どうすればいい？
お母さんの大事にしてた
おはなのうでわをね　ちょっとつけて
あそんでたら…
きがついたら　もう　ほうせきが
とれちゃってたの！
どうしよう…

選択肢	返信により届く手紙
❶ごまかしちゃえ A ❷すなおに　あやまりなさい V	❶と返信 ➡338 ❷と返信 ➡355

361 なくしたんでしょ！ 優先度 171

差出人：妹　　添付：—

条件 ● 346 に❶と返信した

おにーちゃん　そんなこといって
ホントは　なくしちゃったんでしょ！
かってに　もっていったのに
ヒドイ！
お父さんと　お母さんに
いいつけちゃうんだから！

選択肢	返信により届く手紙
❶ごめんなさい A ❷それだけはヤメテ A	—

362 バレなかった！ 優先度 311

差出人：妹　　添付：ひすいのうでわ

条件 （未使用）

ありがとう　お姉ちゃん！
これで　お母さんにおこられなくて
すんだよ！
でもお姉ちゃんのおはなのうでわ
なくなっちゃったでしょ？
かわりにあたしのひすいのうでわ
あげるね

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう A ❷むりしないで A	—

363 プレゼント 優先度 97

差出人：妹　　添付：—

条件 ● 344 にしましまリンゴを添付して❶と返信した

わぁい
お姉ちゃん　ありがとう！
しましまリンゴって
とってもおいしいネ

選択肢	返信により届く手紙
❶よかった A ❷つぎはないよ BF	—

364 ほんとだわ 優先度 371

差出人：妹　　添付：100ギル

条件 ● 348 に❶と返信した

かれたと　思ってたら
ちいさい　あたらしいハッパが
でてたの！　よかった！
お兄ちゃんがかえるころには
もとどおりだね

選択肢	返信により届く手紙
❶ホラネ A ❷あわてものだな A	—

365 ミルラあじ 優先度 394

差出人：妹　　添付：—

条件 ● 性別が女性
● 妹との相性の値が61以上

ネェ　お姉ちゃん！
お姉ちゃんは　ミルラのしずくが
どんなあじが　するか知ってる？
アタシは　ミネより　おいしいと
思うんだけど…
こんど　もってかえったとき
ちょっとでいいから　のませて？

選択肢	返信により届く手紙
❶ちょっとだけだよ A ❷だめだよ BF	❶と返信 ➡ 165 ❷と返信 ➡ 368

366 もォ！ 優先度 25

差出人：妹　　添付：—

条件 ● 344 に何も添付しないで❶と返信した

おぼえてる　なんて
ウソばっかり！
何も　送ってきて
くれない　じゃない
も～う　すなおに
わすれたっていえばいいのに

選択肢	返信により届く手紙
❶わすれてない A ❷じつはわすれた A	—

367 やだね 優先度 19

差出人：妹　　添付：—

条件 ● 家業が農家
● 342 に何も添付しないで❶と返信した

ハラペコなのを　やだねって
思ってるだけじゃ　どうにも
ならないからって　お父さんが
がんばって　はたけ　たがやしてるの
あたしも　てつだってるの
らいねんは　きっとたくさんとれるよ

選択肢	返信により届く手紙
❶ホントかな A ❷そうだね A	—

368 やっぱり… 優先度 207

差出人：妹　　添付：—

条件 ● 365 に❷と返信した

そうだよね
ティパのむらの
大事な　しずくだもんね
ムリいって　ごめんなさい
ティパのむらのために
がんばってネ！

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばるよ A ❷ミネのほうがおいしいよ BF	—

ティパの村の人からの手紙

369 あら？ 優先度 234

差出人：マレード　添付：1000ギル

条件：374に500ギル未満を添付して❷と返信した

ホホホ…　じつはウソなのよ
でも　ちゃんと　送ってきてくれて
ありがとうね
でも　ちょっと少ないわね…？
もしかして　そんなにくるしいの？
いくらか　送るわ
たしにして　ちょうだい

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう ❷ホントはいっぱいある	—

370 ウソですよ 優先度 232

差出人：マレード　添付：100ギル

条件：374に500ギル以上を添付しないで❶と返信した

ホホホ…　ウソよ
そんなにあわてないで
あなたって　ねっからの
お人好しだから
こんなサギに　ひっかからないでね
でもおどろかせて　ゴメンなさいね
少ないけど　たびのたしにしてね

選択肢	返信により届く手紙
❶びっくりした ❷だましたな	—

371 かわっていくわ 優先度 434

差出人：マレード　添付：—

条件：（未使用）

もう20年いじょうも　たつのね
じぶんで　どんなに
かわってないって　思ってても
どこか　かわっていくものだわ
きっともう　あのころとおなじ
あなたでは　ないのでしょうね

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね ❷そんなことない	—

372 かわってないわ 優先度 238

差出人：マレード　添付：—

条件：（未使用）

その　すぐにムキになるところ
かわってないわね
そうね　すべてがかわってしまう
わけじゃないわね
かわらないものも　あるわよね

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね ❷そんなことない	—

373 そうなの？ 優先度 28

差出人：マレード　添付：—

条件：（未使用）

あなたは　かわってしまった？
でも　かわらないってことは
シンボ　してないってことと
おなじかも　しれないわね

かわっていくのも　わるいことでは
ないかもしれないわね

選択肢	返信により届く手紙
❶わるくない ❷かわりたくない	—

374 ところで 優先度 432

差出人：マレード　添付：—

条件：—

【キャラクター名】　ゲンキかしら？
思い出したのだけど
あなたに　50ギル　かしてなかった？
たびは　たいへんでしょうけど
こっちもくるしくて…
りしをつけて　500ギル
返してもらえるかしら？

選択肢	返信により届く手紙
❶返します ❷え？　かりたっけ？	❶＆500ギル以上 ➡ 375 ❶＆500ギル以上を要求しない ➡ 370 ❷＆500ギル以上 ➡ 376 ❷＆500ギル未満 ➡ 369

375 ひっかかったわね 優先度 233

差出人：マレード　添付：700ギル

条件：374に500ギル以上を添付して❶と返信した

カンタンに　ひっかかったわね
あなたは　ちょっと
お人好しすぎるみたいね
たびを　していても
そのあたりは　かわらないのね
少ないけど　ギルを送ります
つかってね

選択肢	返信により届く手紙
❶だまされた ❷よかった	—

376 わすれたの?! 優先度 96

差出人：マレード　添付：300ギル

条件：374に500ギル以上を添付して❷と返信した

なんてネ
ホントは　ウソなのよ
あなたは　ずいぶんお人好しだから
シンパイしてたのだけど
りっぱになったのね…
うれしいわ
これからも　がんばってね

選択肢	返信により届く手紙
❶ウソがヘタ ❷がんばります	—

377 おつかれ！ 優先度 50

差出人：ローラン　添付：—

条件：100年目以降

キミが　たびに出てから
もう100年も　たってしまった
おつかれさま　そして
ありがとう

選択肢	返信により届く手紙
❶おれいなんて ❷なにかくれ	—

378 きをつけて
優先度 280

差出人：ローラン　添付：—

条件
- 4年目
- マルチモードでパーティがひとり

げんきでやっておるかね？
はやく　もどってきてほしいきもちは
やまやまだが　そのために
キケンをおかすようなことだけは
ぜったいにしないよう　たのむぞ
家族をかなしませることが
おこらないように　いのっている

選択肢	返信により届く手紙
❶ヨユウです ❷きをつけます	—

379 しあわせの種
優先度 282

差出人：ローラン　添付：—

条件
- 6年目
- マルチモードでパーティがひとり

まいにちの　せいかつのなかにある
小さな　しあわせの タネは
そなたたち　キャラバンが
はこんできてくれているものなのだな

こくろうさま
そして　ありがとう

選択肢	返信により届く手紙
❶おれいはいらない ❷はこぶのもたいへん	—

380 せいしゅんのひび
優先度 453

差出人：ローラン　添付：—

条件
—

そなたたちを　みていると
わかかったころを　思い出すよ
クリスタルキャラバンで　出会った
かずかずの　ぼうけんは　いまでも
ハッキリと　思い出せる
たとえば……ま　まあ
おいて　エイユウかたることなし　じゃ

選択肢	返信により届く手紙
❶わすれてるでしょ ❷すごいなぁ	—

381 それでも
優先度 285

差出人：ローラン　添付：—

条件
- 9年目
- マルチモードでパーティがひとり

われわれには　キミたちのぶじを
いのることしか　できない

どうかことしも　なにごともなく
むらに　もどってきてほしい

選択肢	返信により届く手紙
❶あんしん　していて ❷ことしは　ムリかも	—

382 たくましくなった
優先度 283

差出人：ローラン　添付：—

条件
- 7年目
- マルチモードでパーティがひとり

キミたちが　はじめてたびに
しゅっぱつした日は　まるで
きのうの事のように　思い出せる
あのころに　くらべると
キミたちは　とてもたくましくなった…
そんなキミたちを
わたしはとてもうれしく思う

選択肢	返信により届く手紙
❶あたりまえ ❷いまもかわってない	—

383 はなれても家族
優先度 279

差出人：ローラン　添付：—

条件
- 3年目
- マルチモードでパーティがひとり

いまごろは　どこにいるのだろうか

むらから　とおくはなれて
さぞや家族のことが　シンパイだろう
しかし　それにはおよばない
みなげんきで　キミたちのかえりを
いまかいまかと　まちわびておるよ

選択肢	返信により届く手紙
❶シンパイしてない ❷よろしくたのみます	—

384 はやいもので
優先度 286

差出人：ローラン　添付：—

条件
- 10年目以降
- マルチモードでパーティがひとり

キミたちが　たびに出るようになって
もう　10年もたってしまった
われわれが　こうしていられるのも
キミたちのおかげだ

キミたちは　われわれのほこりだ
ありがとう

選択肢	返信により届く手紙
❶あっというまだった ❷とてもつらかった	—

385 もういちど
優先度 278

差出人：ローラン　添付：—

条件
- 2年目
- マルチモードでパーティがひとり

ことしも　キミたちのせわになるとは
思っていなかった
しかし　だれかが行かねばむらは…
ツライことを　おしつけてすまない

たびのあんぜんを　いのっている

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばるよ ❷いのってるだけ？	—

386 ユダンタイテキ
優先度 284

差出人：ローラン　添付：—

条件
- 8年目
- マルチモードでパーティがひとり

キミたちも　だんだんたびに
なれてきたのではないだろうか？
だかそんなきもちが
キケンをまねくのだ

はじめて　たびに出た日のあさを
わすれないでほしい

選択肢	返信により届く手紙
❶わすれちゃった ❷きもちをゆるめません	—

387 わすれないあの日 優先度 281

差出人：ローラン　添付：—

条件
- 5年目
- マルチモードでパーティがひとり

キミたちが　はじめてたびに出た
あの日のよあけを
わたしは　わすれたことはない
ことしで　もう5かいめになるわけだが
キミたちを　送り出すことに
なれてしまったわけではない
いつもキミたちのことを　おもっている

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう ❷いいめいわく	—

388 われらのキボウたち 優先度 2

差出人：ローラン　添付：—

条件
- 1年目
- 1回目のミルラのしずくを入手した直後

グンキに　しておるかね？
ツライことも　あるだろう
くじけそうなことも　あるだろう
そんなときには　思い出してほしい
キャラバンは　むらのみなにとっての
キボウそのものなのだと
たびのあんぜんを　いのっている

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう ❷くじけてないよ	—

街道で出会う人からの手紙

389 あなどるべからず 優先度 333

差出人：アミダッティ　添付：ふしぎなえきたい

条件（未使用）

せんじつ　クラヴァットのキャラバンを
はいけんしたのだが　おどろいたことに
行きだおれたゴブリンに
たべ物をめぐもうとしておった

魔物もかおうとは　クラヴァット
あなどるべからず　だな

選択肢	返信により届く手紙
❶たしかに ❷いやいやいや	—

390 ぐるぐると 優先度 276

差出人：アミダッティ　添付：かいふくやく

条件
- 種族がユーク
- 性別が男性
- 街道イベント『いなかバンと世界 その1』を見た

ごきげんよう　ティパの

たびさきでは　さまざまなものを
みることになろう
なにか　みたなら　かんがえよ

ぐるぐると　かんがえよ

選択肢	返信により届く手紙
❶かんがえます ❷ぐるぐる？	—

391 ひょうじょうが… 優先度 331

差出人：アラン=ガイル　添付：—

条件（未使用）

きのう　ユークのキャラバンと
すれちがってさ
ちょっとぶつかっちゃって…
ユークはみんなそうだけど
そいつ　こっちをじ～っとみてるだけで
何もいわないんだ
…おこってるのかな…？

選択肢	返信により届く手紙
❶おこってるよ ❷きにしてないよ	—

392 ばしゃじゃなくて… 優先度 443

差出人：アンディ　添付：—

条件（未使用）

なさけないはなしだが　きいてくれ
この前　みずあびをさせてやろうと
かわべで　ハーネスをはずしてたんだ
そしたら　まんまとにげられたよ…
いま　かわりに牛に　ひいてもらってるんだ
のどかだよ…　とっても…

選択肢	返信により届く手紙
❶かっこいい ❷かっこわるい	—

393 みつかったよ 優先度 247

差出人：アンディ　添付：—

条件（未使用）

きいてくれ！　みつかったんだ！
というか　ワレワレのあとを
ずっと　つけてきてたんだよ！
いや～
きがつかなかったよ～

選択肢	返信により届く手紙
❶よかったね ❷牛のがいいのに	—

394 おい！ 優先度 457

差出人：エント=ダラス　添付：—

条件（未使用）

リルティはイヤでふか？

選択肢	返信により届く手紙
❶イヤ ❷そんなことない	—

395 手をとりあって 優先度 275

差出人：ジェイク　添付：まんまるコーン

条件（未使用）

「なさけは　人のためならず」

ほかの人に　やさしくしておくと
それはいつか　かならずもどって
くるものだという
こんな　よのなかだからこそ
手をとりあって　行こう

選択肢	返信により届く手紙
❶はい ❷やだ	—

396 そのふくそうは… 優先度 332

差出人：シューラ　添付：しましまリンゴ

条件（未使用）

このあいだセルキーのキャラバンと
すれちがったの
あのカッコウすごいと思わない？
はだもたくさん出ちゃってるし
それをいったら
「よけいなおせわよ！」っていわれたの
私は　ただシンパイなだけなのに…

選択肢	返信により届く手紙
❶よけいなおせわ ❷やさしいね	—

397 じょげん 優先度 323

差出人：ソール＝ラクト　添付：—

条件（未使用）

キミ　あぶらのツボはしっているか？
そこらに　よく　おいてあるのだが
なかに　はいっている　あぶらは
ファイアで　よく　もえる
うまく　つかえば　ゆうりになるが
じぶんが　もえてしまわないよう
じゅうぶんに　きをつけたまえ

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう ❷わかってますよ	—

398 アタマかた!? 優先度 330

差出人：ダ・イース　添付：—

条件
- 種族がリルティでない
- 街道イベント『しずくたまった？』を見た
- キャラバンにリルティがいない

はじめて　リルティのキャラバンを
みたんだけどさ！
あいつら　クリスタルケージを
あんなふうに　はこんでるから
ずいぶんアタマがかたいんだって
思ってたら　ヘルメットつけてるのな！
だまされた～！

選択肢	返信により届く手紙
❶たしかに！ ❷そうは思わない	—

399 おまえさ… 優先度 295

差出人：ダ・イース　添付：—

条件（未使用）

おまえ【キャラクター名】　だっけ？
このまえ　かいどうで
1人で　ばしゃに　のってるのみたけど
1人たびかい？

1人はキラクだけど　さみしかないか？

選択肢	返信により届く手紙
❶たしかに　サミシイ ❷1人で　へいき	—

400 かわらぬもの 優先度 274

差出人：ダ・イース　添付：—

条件（未使用）

おれたちのほんぶんは
だれにもしばられないこと

キャラバンにいても
それはわすれるな

選択肢	返信により届く手紙
❶あたりまえ ❷いわれなくても	—

401 げんきかい？ 優先度 118

差出人：ダ・イース　添付：—

条件（未使用）

よ！　ダ・イースだよ！
さいきんちょうしはどうだい？
オレたちはなんだか　へんてこりんな
ところにきちゃってさ
モンスターもつよいし　たいへんだよ！
おたがい　がんばろうな！
それじゃ　またな！

選択肢	返信により届く手紙
❶うん　がんばるよ ❷きをつけて	—

402 そっか 優先度 60

差出人：ダ・イース　添付：—

条件（未使用）

なぁんだ
シンパイして　なんだかソンしたなぁ

ま　いっか
おたがいがんばろうぜ～

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう ❷よけいなおせわ	—

403 おお？ 優先度 242

差出人：ドニー＝ミルス　添付：—

条件（未使用）

オレのいうこと　しんじてないな？

さては　まだヤツにあってないな？
ヤツのコウラみて　おどろくなよ～

選択肢	返信により届く手紙
❶あってる ❷うそつき	—

404 しらねぇか？ 優先度 435

差出人：ドニー=ミルス 添付：—

条件 （未使用）

れいの　ふるいかいどうを
とおったってな！　でかいカニに
でくわさなかったか？
ケンやらヤリやらが
たくさん　ささってるヤツよ
というのもさ　あのなかのいっぽん
オレのなんだよ

選択肢	返信により届く手紙
❶もったいないね ❷ふ～ん	—

405 そうなんだ！ 優先度 241

差出人：ドニー=ミルス 添付：—

条件 （未使用）

ほんとうに　もったいねぇこと
しちゃったよ

あれくらいのものは
もう　手にはいらないだろうなぁ
はぁ～　ガックリだよ

選択肢	返信により届く手紙
❶かわりにもらっとく ❷しかたない	—

406 ま　まさかな～ 優先度 239

差出人：ドニー=ミルス 添付：—

条件 （未使用）

オ！　コレコレ！
なんでお前さんが　これもってんだ？
も　もしかして　あの　でっけえカニ
たいじしたってのか？
オレたちでさえ　こわくて
にげ…　イヤ　テッタイした
あいてだってのに…

選択肢	返信により届く手紙
❶つよいから ❷アンタがよわい	—

407 ムム 優先度 240

差出人：ドニー=ミルス 添付：—

条件 （未使用）

な…なんで　オレのいったこと
ウソだって　わかったんだ？

…そうだよ　ギルが　なかったから
いちばん　やすいヤツを
もって　いったんだ…
そうか！　だからまけたんだ！

選択肢	返信により届く手紙
❶アンタがよわい ❷いいものをもとう	—

408 キミのしあわせ 優先度 297

差出人：ハーディ　添付：—

条件 ・ダンジョンをクリアした回数が3回以上
・ハーディと会話した

しあわせの　あおいトリがいるとしたら
あなたは　何をねがいますか？

何が　あなたの
しあわせなのですか？

選択肢	返信により届く手紙
❶【好きなもの】がたべられること ❷かぞくがらくできること ❸いきていること	❶と返信 ➡409 ❷と返信 ➡410

409 しあわせどうぞ 優先度 298

差出人：ハーディ　添付：【好きなもの】

条件 ・408に❶と返信した

あなたの　しあわせとどけます

【好きなもの】を
おなかいっぱい　たべてください

選択肢	返信により届く手紙
❶まだまだたりない ❷ありがとう	—

410 しあわせどうぞ 優先度 42

差出人：ハーディ　添付：—

条件 ・408に❷と返信した

あなたの　しあわせとどけます

でも　それが　ほんとうに
あなたの　しあわせなのでしょうか？
もっとよく　かんがえるべきです

選択肢	返信により届く手紙
❶かんがえてる ❷どうでもいい	—

411 しあわせどうぞ 優先度 299

差出人：ハーディ　添付：ミルク

条件 （未使用）

あなたの　しあわせとどけます

これで　なが生きしてください

選択肢	返信により届く手紙
❶これじゃムリ ❷がんばります	—

412 ふんっ 優先度 459

差出人：ハナ・コール　添付：—

条件 （未使用）

いいよ　ど～せセルキーは
キラワレ者だからね！

選択肢	返信により届く手紙
❶そんなことない ❷わかってるね	—

413 ほぉ
優先度 458

差出人：ユーフィーナ 添付：—

条件（未使用）

ユークはお好きでないと…

選択肢	返信により届く手紙
❶ゴメンナサイ ❷そんなことない	—

414 おちこんでる
優先度 445

差出人：ライン=ドット 添付：—

条件（未使用）

なぁ　きいてくれ
オレって　けっこう　がんばってるぜ
バトルだって　とくいだから
けっこう　みんなのいのち　すくってる
でも　この前　ケージをおとしちゃって
すげー　おこられた…
あんなに　おこらなくてもなぁ？

選択肢	返信により届く手紙
❶ケージはやばいでしょ ❷きにするな	—

415 もう　だいじょうぶだ！
優先度 446

差出人：ライン=ドット 添付：—

条件（未使用）

前の手紙では　はずかしいとこ
みせちまったな
こっちは　もう　だいじょうぶだ
いつもどおり　バリバリやってるよ
リーダーも　サッパリしてるから
いつまでも　おこってないしな
おまえも　がんばれよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶おうよ！ ❷すこしはきにしろ	—

416 わすれかけてた
優先度 31

差出人：ライン=ドット 添付：—

条件（未使用）

うわ！　じかんさ　だよ
あのときのこと　やっと
わすれかけていたのに
おまえの手紙よんで　おこられたこと
また　思いだしちまった
はぁ…
ふぅ…　あー　すまん

選択肢	返信により届く手紙
❶すまん ❷いわなきゃよかった	—

417 ねぇ
優先度 456

差出人：ルーリー 添付：—

条件（未使用）

クラヴァットはキライ？

選択肢	返信により届く手紙
❶きらい ❷ほんとは好き	—

418 きめたの
優先度 325

差出人：ルッツ=ロイス 添付：—

条件（未使用）

わたし　ヤリのあつかいだけじゃなく
まほうも　がんばるわ！

だって　おとこどもってば
つっこんでいくしか　のうがないのよ
だれが　かいふく　すんのよね？

選択肢	返信により届く手紙
❶キミがいないとね ❷キミもつっこめ	—

419 ほこり
優先度 277

差出人：ロルフ=ウッド 添付：—

条件（未使用）

「センテヒッショウ」
「イチゲキヒッサツ」
われわれ　リルティのほこりは
その手にもった　ブキにこそ
やどっているのだ！

そのことを　わすれるなよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶わすれてない ❷わすれてた	—

マール峠の人からの手紙

420 おりいって 優先度 447

差出人：ヒュー＝ミッド 添付：—

条件
- ヒュー＝ミッドと会話した

そうだんに　のってほしいことが
あるんだ…
じつは　そろそろ　つれあいの
誕生日なんだ
何か　おくろうと思うのだが
どうしたら　いいと思う？
かんしゃの　きもちを　つたえたいんだ

選択肢	返信により届く手紙
❶すずなりチェリー	❶と返信 ➡423
❷モーグリのぬいぐるみ	❷と返信 ➡424
❸きもちのもんだい	❸と返信 ➡426

421 おしばな 優先度 431

差出人：ラシェ 添付：おしばな

条件
- ラシェと会話した

こちらの　おはなばたけは
もう　まんかい　ですよ！
少しでも　このうつくしさが
つたわればと思い
おしばなを　送ります
にっきの　しおりにでも
おつかいください

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう	—
❷ジャマなだけ	

422 どこかのだれかへ 優先度 319

差出人：ラシェ 添付：—

条件
- 3年目以降
- ラシェと会話した

せかいが
おはなで　いっぱいになる日が
来ますように

選択肢	返信により届く手紙
❶いいアイデア	—
❷やめといたほうが…	

423 うれしいわ 優先度 448

差出人：レイラ＝ミッド 添付：—

条件
- 420に❶と返信した

この前　私の誕生日だったの
そうしたらあの人ったら
すずなりチェリーを
やまほど　もってきてくれて…

私の好きなたべ物のこと
おぼえていて　くれたのね

選択肢	返信により届く手紙
❶それはよかった	—
❷ボクのおかげ	

424 おかしいわね 優先度 252

差出人：レイラ＝ミッド 添付：—

条件
- 420に❷と返信した

げんきに　していますか？
この前　私の誕生日だったのだけど
あの人ったら
モーグリの　ぬいぐるみなんて
くれたのよ
いいとしをしてぬいぐるみなんて
おかしいわよね　でもうれしかったわ

選択肢	返信により届く手紙
❶それはよかった	—
❷ボクのおかげ	

425 じつはあの2人… 優先度 442

差出人：レイラ＝ミッド 添付：—

条件
- レイラ＝ミッドと会話した

あの　かじやのオヤジさんたちが
アルフィタリアのさかばで
たのしそうにしてるの
みちゃったの！
じつは　あの2人のなかって
そんなわるいもんでも
ないみたいなのよね…

選択肢	返信により届く手紙
❶なんだ　つまらない	—
❷なかよし　いちばん	

426 すてきな誕生日 優先度 253

差出人：レイラ＝ミッド 添付：【好きなもの】

条件
- 性別が男性
- 420に❸と返信した

あのね　この前　私の誕生日に
あの人がね　てづくりのかみかざりを
プレゼントしてくれたの
かれ　ぶきようなのに
私の好きな　はなのかたちを
つくってくれたのよ
すごく　うれしかったわ！

選択肢	返信により届く手紙
❶それはよかった	—
❷ボクのおかげ	

アルフィタリア城の人からの手紙

427 おもいだしたぞ！ 優先度 322

差出人：イワン＝ロルフ 添付：—

条件 （未使用）

このまえあったとき
思い出せなくて スマン！
オレはむかし キミの父さんとおなじ
キャラバンだったんだ
なつかしいなぁ
しかも キャラバンをついだとは…
オレもうれしいよ

選択肢	返信により届く手紙
❶わすれてたくせに ❷なつかしい	—

428 はじめてです 優先度 324

差出人：エマ 添付：シェラのあかし

条件 ●3年目以降 ●エマと会話した

おげんきですか？
私のゆめ かなえてくれて ありがとう！
手紙をわたすとき
モーグリにも さわっちゃった！
キャラバンの人に送ったっていったら
みんな びっくりしてたよ♪
これ たびのやくにたててください！

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう ❷くだらないよね	—

429 あおいうみ 優先度 359

差出人：カール＝メッサ 添付：—

条件 ●カール＝メッサと会話した

おぅ オレのこと おぼえてるか？
オレ おかねをためて
とおくへいく ふねに
のせてもらったぜ！
どこまでも ひろがるうみ…
カンドーした！

選択肢	返信により届く手紙
❶きのせい ❷すごいよね	—

430 ええ～ 優先度 74

差出人：ギ・ルベ 添付：—

条件 （未使用）

そんな つめたいところも
みりょくてきなんだけど
しつこいのは オレのスタイルじゃ
ないんだ

ザンネンだけど あきらめるよ

選択肢	返信により届く手紙
❶そう ❷あきらめちゃうの？	—

431 おぼえてる?? 優先度 326

差出人：ギ・ルベ 添付：—

条件 （未使用）

ん？ あ！ おれおれ！
ひさしぶり～ げんきにしてた？
ってか おぼえてる？ ほら!!
このあいだ ちょっとだけ
おしゃべりしたじゃん
なんか キミがわすれられなくてさ
もういっかい あおうよ

選択肢	返信により届く手紙
❶いいよ ❷イヤ	—

432 このまえまちで 優先度 335

差出人：ギ・ルベ 添付：—

条件 ●性別が男性 ●アルフィタリア城でギ・ルベと会話した

やぁ！ ほんとうにひさしぶりだね！
キミとおわかれしてから
だいぶたっちゃったね
この前 まちでキミににた人をみたよ！
でも まちがってたらはずかしいから
こえをかけられなかったよ
こんどはぜったいに こえをかけるよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶かけなくていい ❷ごめんね	—

433 やった！ 優先度 73

差出人：ギ・ルベ 添付：—

条件 （未使用）

やったね！

アルフィタリアに
よく かおを だすからさ
そんときゃ こえをかけて くれよな！

選択肢	返信により届く手紙
❶もちろん ❷やくそくできない	—

434 ありがとうございます 優先度 257

差出人：ファラス 添付：【好きなもの】

条件 ●435に❷と返信した

ぬすんでいただいて まことに
ありがとうございます！
じつは そちらのシナ のろわれて
いたものでして そのせいか みせが
つぶれそうに なりまして…
なお おわすれ物を されていたので
お送りいたします

選択肢	返信により届く手紙
❶なんだそりゃ ❷ゆるせないな	—

435 ききにくい事ですが 優先度 452

差出人：ファラス 添付：—

条件 ●種族がセルキー ●ファラスと会話した

いつも ありがとうございます
アルフィタリアの やどやでございます
ちょっと おうかがい したいのですが
ごりようになった へやの ランプなど
とってませんよね？
いえ べつに セルキーの民だからと
いうわけでは ないのですが…？

選択肢	返信により届く手紙
❶ぬすんでない ❷バレたか	❶と返信 ➡436 ❷と返信 ➡434

436 もうしわけありません 優先度 256

差出人：ファラス　添付：あくまのつめ

条件 ● 435 に❶と返信した

たいへん　もうしわけございません
あらためて　カクニンいたしましたら
ちゃんと　へやのなかに　ありました
イヤな思いを　させてしまい
たいへん　もうしわけございません
おわびのシナです
うけとってください

選択肢	返信により届く手紙
❶ゆるさない ❷きにしない	—

シェラの里の人からの手紙

437 ぐるぐるも 優先度 440

差出人：エレオノール　添付：—

条件 ● エレオノールと会話した

ぐるぐると　かんがえていて
かつて　さまざまな人物が
ぐるぐると　かんがえた
ぐるぐるギモン「ショウキとは　何か」
そのこたえとは　すなわち
「わからない」なのよ！
…つかれてるのかしら

選択肢	返信により届く手紙
❶だいじょうぶか？ ❷まわりすぎ	—

438 シェラのさとより 優先度 95

差出人：エレオノール　添付：ふしぎなえきたい

条件 ● エレオノールと会話した
● 街道イベント「いなかパンと世界 その1」を見た

アミダッティから　よく
あなたの　はなしをききます
カレいはく　りくつでは　はかれない
こうどうりょくの　もちぬしとか

あなた　もしかしたら
アミダッティより　かわりものよね？

選択肢	返信により届く手紙
❶そのとおり ❷フツーだよ	—

439 いけそうだ 優先度 110

差出人：デ・ナム　添付：—

条件 ● 445 に返信した

あれから　しばらく
ここの　みずで　せいかつしている

ショウキをおびた　みずでのくらしは
ひどいくるしみを　ともなった

しかし　これをこえさえすれば…

選択肢	返信により届く手紙
❶そのちょうし ❷もういいだろう…	返信する ➡ 441

440 いってくる 優先度 104

差出人：デ・ナム　添付：—

条件 ● デ・ナムと会話後、一度ワールドマップに移動してからマトヴェイと会話した

コナル・クルハしつげんに
手がかりがあるかもしれん
ちょっと行ってみる

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばって ❷ほどほどに	返信する ➡ 447

441 うまくやってる 優先度 111

差出人：デ・ナム　添付：—

条件 ● 439 に返信した

うまくやってる
ちょっとずつなれてきている

もう少しなんだ
もう少しで　しんのじゆうを手にできる

選択肢	返信により届く手紙
❶すぐ、やめてください ❷たのしみにしているよ	❶と返信 ➡ 446 ❷と返信 ➡ 442

442 おまえもこい 優先度 103

差出人：デ・ナム　添付：—

条件 ● 441 に❷と返信した

ああ、、、お　まえも　こい
おま　えもこつちがわへ　こい

こなル・くルは　しつゲンで
まて　い　る

は　や　くこい　まている

選択肢	返信により届く手紙
❶だいじょうぶか ❷まっていろ	—

443 おもったとおりだ
優先度 108

差出人：デ・ナム　添付：—

条件
- 448に返信した

思ったとおりだ
モンスターには　ショウキにたいする
耐性が　あるようだ

ヤツらは　ショウキと
なかよくできるってことさ

選択肢	返信により届く手紙
❶それはすごい ❷そりゃ、そうだろう	返信する ➡445

444 がんばってみたんだが
優先度 106

差出人：デ・ナム　添付：—

条件
- 447に返信した

モンスター…　ショウキ…
モンスター…　ショウキ…
がんばってみた
がんばってみたんだが…
ひどいもんだ
やはり　オレには　手におえない
シゴトだったのか…

選択肢	返信により届く手紙
❶おまえならできる ❷そうかもね	❶と返信 ➡448

445 ここのみずで
優先度 109

差出人：デ・ナム　添付：—

条件
- 443に返信した

あれから　いろいろ　しらべたが
ここの　みずには　かなりのショウキが
とけこんでいるようだ
少しずつ　少しずつ
ここの　みずに　からだを　ならせば
オレたちにも　ショウキへの耐性が
できるかもしれない

選択肢	返信により届く手紙
❶そうかもね ❷どうだろう…	返信する ➡439

446 コナる・クルはより
優先度 112

差出人：デ・ナム　添付：—

条件
- 441に❶と返信した

へへっ、　このこんじょな　し

おま　えたちは　いつまでも
そ　のせまあいカ　ゴのなかで
いいき　てい　けばいい

ききききがむいた　ら　こいこここ

選択肢	返信により届く手紙
❶だいじょうぶか？ ❷すぐいく	—

447 てがかり
優先度 105

差出人：デ・ナム　添付：—

条件
- 440に返信した

ざんねんだが　たいした
てがかりは　えられなかった

ショウキに　モンスター…
げんきゅうは　思うようにすすまない

もうダメかもしれない

選択肢	返信により届く手紙
❶まだはじまったばかり ❷ムリするな	返信する ➡444

448 わかってきた
優先度 107

差出人：デ・ナム　添付：—

条件
- 444に❶と返信した

オレは　わかったぜ…
ショウキを　とっぱらおうとするから
うまく　いかないのさ
モンスターをみてみろ
ヤツらが　このショウキのなかで
なぜ生きられるのか
かんがえてみろ

選択肢	返信により届く手紙
❶そうか、なるほど ❷わからない	返信する ➡443

449 せんじつ
優先度 327

差出人：マクシーム　添付：かいふくやく

条件
- マクシームと会話した
- デ・ナムと会話した

まちはずれにいた　セルキーが
たびだちおった
あのときは　かいぎできな
ことをいってしまったが
ワシも　もうすこし　わかければ
いっしょに　いったのでは
ないかとおもうのだ

選択肢	返信により届く手紙
❶まだわかい　がんばれ ❷としはとりたくないね	—

450 あのう…
優先度 361

差出人：メフォージ　添付：—

条件
- メフォージと会話した

このあいだは　すみません
せんせいのまえで　しゅぎょうを
していたからというのもありますが
じつは　私は　くちべたなので
はじめてのひとが　あいてだと
なかなか　うまく　はなせないのです
おきにさわりましたか…？

選択肢	返信により届く手紙
❶きにしている ❷きにしていない	❶と返信 ➡451 ❷と返信 ➡452

451 そうか…
優先度 91

差出人：メフォージ　添付：—

条件
- 450に❶と返信した

いや…　ほんとうに…
なんといったら　いいのか
ごめんなさい
いままで　まなんできたことが
なんのやくにも　たたないなんて
きずついたココロを　なおす術など
どこにもかいてない

選択肢	返信により届く手紙
❶もうへいき ❷ゆるしてやるか	—

452 よかった！ 優先度 90

差出人：メフォージ　添付：—

条件 ● 450 に❷と返信した

そう！　よかったです！
手紙なら　いいたいことが
まとめられるから　たすかります

でも　私が　せんせいになったときに
ちゃんと　はなせるように
れんしゅうしておきませんと

選択肢	返信により届く手紙
❶そのいき ❷ムリだね	—

453 だいじょうぶ 優先度 294

差出人：レオナール　添付：—

条件 （未使用）

みなさん　ちょうしは
いかがですか？
ツライことも　たくさんあるでしょう
くじけそうになることも　あるでしょう
でも　あなたには　なかまがいることを
わすれないで

選択肢	返信により届く手紙
❶それはウソだ ❷ありがとう	—

ファム大農場の人からの手紙

454 おほしさま 優先度 451

差出人：エディ　添付：—

条件 ● エディと会話した

キャラバンの　みなさん
げんきですか？
ボクは　げんきです！
じつは　みなさんに　おねがいが
あります　弟が　おほしさまが
ほしいって　いうんだけど…
おほしさま　もってませんか？

選択肢	返信により届く手紙
❶ほしがたにんじんのこと？ ❷くだらないね	ほしがたにんじんを添付 ➡ 455 483 ❶&ほしがたにんじん以外 ➡ 456 483 ❷&何も添付しない ➡ 457

455 スープのほし 優先度 34

差出人：エディ　添付：—

条件 ● 454 にほしがたにんじんを添付して返信した

ほしがたにんじんを　よこにきって
スープを　母さんがつくってくれました
そのおほしさまをたべて
弟は　げんきになりました
こんなちかくにも　ほしがあるんですね
おしえてくれて　ありがとう

選択肢	返信により届く手紙
❶よくない ❷よかった	—

456 それです 優先度 32

差出人：エディ　添付：—

条件 ● 454 にほしがたにんじん以外を添付して❶と返信した

そうです　ほしがたにんじんです
あ　でも　もういらないんです
弟　ビョウキだったから
それをみて　ゲンキになって
ほしかったんですけど
もう　すっかりゲンキなので
だいじょうぶです

選択肢	返信により届く手紙
❶それはよかった ❷ふ～ん	—

457 そんな事ない 優先度 33

差出人：エディ　添付：—

条件 ● 454 に何も添付しないで❷と返信した

くだらないことじゃ　ないです
ボクの弟　ビョウキなんです
ビョウキをなおすのに
どうしてもほしかったのに…
キャラバンの人なんか
もうしんよう　しません

選択肢	返信により届く手紙
❶それでいい ❷いいすぎた	—

458 リンゴ　やめます 優先度 102

差出人：エディ　添付：—

条件 ● エディと会話した
実家でしましまリンゴの木を育てている。または、ふしぎなたねを育てているが、2年経過していない

いまは　家はリンゴをつくってるけど
ボクが　あとをついだら
べつのものを　つくろうと思うんだ

でもいままで　リンゴしか
たべたことないんだ
ほかに　どんなのがあるのかな？

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばれ ❷そんなことしてもムダ	❶&にじいろブドウ ➡ 468 ❷&すずなりチェリー ➡ 469

459 かんげきです！ 優先度 329

差出人：ジェール　添付：—

条件 ● ジェールと会話した

はじめまして！
このあいだ　すずなりチェリーを
たべました
いちばんおいしかったです！
いまではまいにち　かかせません！
ティパのむらのみなさん
これからも　がんばってください！

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばります ❷どうでもいい	—

460 こうかんするよ！ 優先度 450

差出人：ジェール　添付：ー

条件
- ジェールと会話した

私は　ファムで　農家をしています
あの…
じぶんの　キライな　たべ物を
そまつにしていませんか？
あの　もし　すてようと　思ってるなら
ちょっと　まってくれませんか？
私が　こうかんしてあげますけど…

選択肢	返信により届く手紙
❶こうかんして！	特定の食料(※6)を添付 ➡ 463
❷いいよべつに	特定の食料(※6)を添付しない ➡ 461

461 こまったなぁ… 優先度 48

差出人：ジェール　添付：ー

条件
- 460 に特定の食料(※6)を添付しないで返信した

たべ物じゃないものを
送ってきて　もらってもなぁ…
もしかしたら
そんなにくるしいの？
うちの名物を　いれておくから
たべてくれよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう	ー
❷たべあきた	

462 できないよ 優先度 46

差出人：ジェール　添付：ー

条件
- (未使用)

こうかんっていうのは
物と物がないと　できないよ
ほんとうは　キライなたべ物は
ないってことなのかな
だとしたら　とても　うれしいよ

選択肢	返信により届く手紙
❶ほんとはある	ー
❷それはよかった	

463 ほんとは… 優先度 254

差出人：ジェール　添付：ー

条件
- 460 に特定の食料(※6)を添付して返信した

なんでも　スキキライしないで
たべてほしいんですよ…
でも　ムリして　たべても
おいしくないですしね
だから　せめて　すてられないよう
1人1かい　こうかんしているんです
たべ物　だいじにしてくださいね

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう	ー
❷ダメなものはダメ	

464 よかったよ！ 優先度 47

差出人：ジェール　添付：ー

条件
- (未使用)

そうか！　よけいな　おせわ
だったみたいだね
キライなものも　たべつづければ
そのうち　好きになる！
がんばって　スキキライを
なくしてくれ！

選択肢	返信により届く手紙
❶やだ	ー
❷がんばる	

465 ことしのイチバン 優先度 99

差出人：ショーン　添付：まんまるコーン

条件
- ショーンと会話した
- 好物がまんまるコーン

ことしのまんまるコーンのできは
さいこうなので
ぜひたべてみてください

キャラバンのみなさん
タイヘン　でしょうけど
がんばってください

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう	ー
❷いらないよ	

466 ことしのイチバン 優先度 100

差出人：ショーン　添付：ひょうたんいも

条件
- ショーンと会話した
- 好物がひょうたんいも

ことしのひょうたんいものできは
さいこうなので
ぜひたべてみてください

キャラバンのみなさん
タイヘン　でしょうけど
がんばってください

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう	ー
❷いらないよ	

467 ことしのイチバン 優先度 101

差出人：ショーン　添付：ほしがたにんじん

条件
- 465 と 466 の手紙を受け取っていない
- ショーンと会話した
- 好物がほしがたにんじん

ことしのほしがたにんじんのできは
さいこうなので
ぜひたべてみてください

キャラバンのみなさん
タイヘン　でしょうけど
がんばってください

選択肢	返信により届く手紙
❶ありがとう	ー
❷いらないよ	

468 おいしかった 優先度 454

差出人：スティ　添付：ー

条件
- 458 ににじいろブドウを添付して❶と返信した

送ってくれて　ありがとう
ふぅん　よのなかには
こんな　くだものも　あるんだね
よし！　つぎはコイツをつくるよ
父ちゃんの　リンゴよりも
うまいのを　つくるんだ！

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばれ	ー
❷どうでもいい	

※6……ミネ、ミルク、ふしぎなえきたいの3つ以外の食料

469 おいしくなーい 優先度 258

差出人：スティ　添付：—

条件
- 458 にすずなりチェリーを添付して❷と返信した

送ってくれて　ありがとう…
でも　これ　あんまりおいしくないね
しましまリンゴの　ほうが
あまくて　おいしいや！
やっぱり　ボク　父ちゃんとおなじ
しましまリンゴを　つくるよ

選択肢	返信により届く手紙
❶そうしとけ ❷送ったのに…	—

470 あいたいの 優先度 138

差出人：ナディ　添付：—

条件
- 3年目以降
- 472 に❶と返信した

【キャラクター名】　さんのお返事を
何ども何ども　よみ返しています
私のあたまのなかは
【キャラクター名】さんのすがたで
いっぱい！　どうしよう！
あなたに　あいたくてしょうがないの
いますぐ　あいにきてくれるかしら？

選択肢	返信により届く手紙
❶もちろん！ いますぐ行くよ	❶と返信 ➡471
❷ごめん いまいそがしいんだ	❷と返信 ➡474

471 うれしい！ 優先度 78

差出人：ナディ　添付：—

条件
- 470 に❶と返信した

うれしいわ！
わたし　まってるから！
すぐにきてね！
すぐよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶やっぱいかない ❷まってね	—

472 おねがいします！ 優先度 336

差出人：ナディ　添付：すずなりチェリー

条件
- 性別が男性
- ナディと会話した

ファムの　ナディです
あなたをむらで　おみかけしてから
あなたにきょうみをもちました
ぜひ　お手紙から　おつきあいして
もらえないでしょうか？

選択肢	返信により届く手紙
❶こちらこそよろしく！	❶と返信 ➡470
❷ごめんなさい	❷と返信 ➡473

473 そんな～ 優先度 77

差出人：ナディ　添付：—

条件
- 472 に❷と返信した

そんな～…
こんなに　アナタのことが
好きなのに…
どうして　わかってくれないの…？
…それでもいい！
私　アナタのこと　思いつづけるわ！
それくらいいいでしょう？

選択肢	返信により届く手紙
❶カンベンして ❷いいよ	—

474 んもう！ 優先度 139

差出人：ナディ　添付：—

条件
- 470 に❷と返信した

あなたは　私にあうことより
なかまと　たびすることを
えらんだのね！
たびのほうが　大事なのね！
もう知らないっ

選択肢	返信により届く手紙
❶そのとおり ❷キミも大事なのに	—

475 キャラバンカンケイ 優先度 436

差出人：ブレディ　添付：—

条件
- 種族がクラヴァット
- ブレディと会話した

ほかのみんなが　なかなか
バトルに　くわわってくれない
ことはないか？
そんなときには　やるきのでる
ことばを　かけるにかぎる！
キミは　どの種族のなかまに
こまっているかね？

選択肢	返信により届く手紙
❶リルティ	❶と返信 ➡332 ➡482
❷ユーク	❷と返信 ➡481
❸セルキー	❸と返信 ➡480

476 キャラバンカンケイ 優先度 437

差出人：ブレディ　添付：—

条件
- 種族がリルティ
- ブレディと会話した

ほかのみんなが　なかなか
バトルに　くわわってくれない
ことはないか？
そんなときには　やるきのでる
ことばを　かけるにかぎる！
キミは　どの種族のなかまに
こまっているかね？

選択肢	返信により届く手紙
❶クラヴァット	❶と返信 ➡479
❷ユーク	❷と返信 ➡481
❸セルキー	❸と返信 ➡480

477 キャラバンカンケイ 優先度 438

差出人：ブレディ　添付：—

条件
- 種族がユーク
- ブレディと会話した

ほかのみんなが　なかなか
バトルに　くわわってくれない
ことはないか？
そんなときには　やるきのでる
ことばを　かけるにかぎる！
キミは　どの種族のなかまに
こまっているかね？

選択肢	返信により届く手紙
❶クラヴァット	❶と返信 ➡479
❷リルティ	❷と返信 ➡482
❸セルキー	❸と返信 ➡480

478 キャラバンカンケイ 優先度439

差出人：ブレディ　添付：ー

条件
- 種族がセルキー
- ブレディと会話した

ほかのみんなが　なかなか
バトルに　くわわってくれない
ことはないか？
そんなときには　やるきのでる
ことばを　かけるにかぎる！
キミは　どの種族のなかまに
こまっているかね？

選択肢	返信により届く手紙
❶クラヴァット	❶と返信 ⇒479
❷リルティ	❷と返信 ⇒482
❸ユーク	❸と返信 ⇒481

479 クラヴァットは 優先度243

差出人：ブレディ　添付：ー

条件
- 476 か 477 か 478 の手紙でクラヴァットを選択して返信した

バトルで　キミが　キケンに
さらされて　いるように　みせることが
かんじんだ
さぁ　さけぼう！
たぁ～すけて～!!!
これで　かれらは
よくたたかってくれるぞ！

選択肢	返信により届く手紙
❶さけぶよ	
❷できない	ー

480 セルキーは 優先度246

差出人：ブレディ　添付：ー

条件
- 475 か 476 か 477 の手紙でセルキーを選択して返信した

セルキーにとって　大事なものは
おのれの　りえきだ！　そこをつく！
あの魔物…　この前すごいりょうの
ギルぶくろ　もってたな…　と
つぶやくのだ！　きっと　ききつけ
まっさきに　魔物にむかっていって
くれるはずだ！

選択肢	返信により届く手紙
❶さきにとる	
❷バレたらコワイ	ー

481 ユークは 優先度245

差出人：ブレディ　添付：ー

条件
- 475 か 476 か 478 の手紙でユークを選択して返信した

いちばん　かれらが　やりにくいかも
しれないな…　でもアンシンしろ
ユークには　こういえばいい
あなたの　げんきゅうのせいかを
いま　ここで　みせてくれ！
どりょくのけっかを　出せるなら
かれらもぞんぶんに　たたかうだろう

選択肢	返信により届く手紙
❶いってみる	
❷いわない	ー

482 リルティは 優先度244

差出人：ブレディ　添付：ー

条件
- 475 か 477 か 478 の手紙でリルティを選択して返信した

かれらの　プライドを　しげきするのだ
キミが　いかに　バトルにおいて
やくに　たてないかをセツメイするのだ
そのあとで　とどめの　ひとこと
リルティの　ツワモノだましいを
みせてくれ！
これでだいじょうぶだ！

選択肢	返信により届く手紙
❶そうする	
❷さきにたおす	ー

483 ありがたく… 優先度255

差出人：ポーラ　添付：おしばな

条件
- 454 に何かを添付して❶と返信した

【キャラクター名】さま
私どものこどもの　ムリなおねがいを
かなえていただき
まことにかんしゃしております
びょうきでよわっておりましたが
ほしのかけらをてにし　たいへん
げんきがでたようです　ありがとう

選択肢	返信により届く手紙
❶どういたしまして	
❷めいわくでした	ー

484 ざんねんだ… 優先度136

差出人：マッカイ　添付：ー

条件
- 486 に❷と返信した

そうですか…
ぜひ　ためしてみたかったのに…
ざんねんです

選択肢	返信により届く手紙
❶ごめんなさい	
❷しかたない	ー

485 ついに!! 優先度135

差出人：マッカイ　添付：いなかパン

条件
- 486 に❶と返信した

あなたの家の　こなはスバラシイ！
おかげで　とてもおいしいパンを
やくことが　できました
これは　ほんのおれいです
うけとってください

選択肢	返信により届く手紙
❶いらないのに	
❷ありがとう	ー

486 なんと 優先度321

差出人：マッカイ　添付：ー

条件
- 家業がこなひき
- 3年目以降
- マッカイと会話した

このあいだ　ファムで
お会いしましたよね？
あなたの家が　こなひきだとききました
ぜひ　そのこなをつかって
パンをつくりたいので
どこにあるか　おしえてもらえませんか？

選択肢	返信により届く手紙
❶ティパのむらです	❶と返信 ⇒485
❷おしえられない	❷と返信 ⇒484

487 ありがとう 優先度 134

差出人：モーリス　添付：ミルク

条件 488 に5ギル以上を添付して返信した

たすかった!!
【キャラクター名】 さんのおかげで
ぼくのこうし うられなくて
すみました!

これは ほんのお礼です
うけとってください

選択肢	返信により届く手紙
❶こんなのもらっても… ❷ありがとう	—

488 かみよ!!! 優先度 320

差出人：モーリス　添付：—

条件 3年目以降
モーリスと会話した

ぼくの家で 生まれたこうしが
うられてしまうことに!!
たいせつなこのこと わかれなくては
ならないなんて…!!

あとすこし お金があったら
うらなくてすむんだけど…!!

選択肢	返信により届く手紙
❶あたりまえのこと ❷かわいそうに…	5ギル以上を添付 ➡ 487 ❶と返信 ➡ 490 ❷と返信 ➡ 489

489 かわいそう 優先度 55

差出人：モーリス　添付：—

条件 488 に❷と返信した

そう…
たしかに かわいそうなのだ
しかし そうしなければ
私たちは いきていけないのだ
ああ ゆるしてくれ!!

選択肢	返信により届く手紙
❶ゆるしてもらえない ❷みがってだね	—

490 そう… 優先度 54

差出人：モーリス　添付：—

条件 488 に❶と返信した

そう…
そんなことは わかっている
いきていく そのためには
しかたのないことなんだ

だが そうカンタンに
わりきれんのだ～…

選択肢	返信により届く手紙
❶わりきって ❷それでもいい	—

ルダの村の人からの手紙

491 ことしこそ! 優先度 249

差出人：ジン・ティス　添付：—

条件 (未使用)

やっぱり きょねんも ダメだったので
ことしの ボクの もくひょうも
またまた ゴブリンを 1人で
やっつけること です!
がんばるぞー オウっ!

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばれ ❷もくひょうをかえれば?	—

492 ことしは! 優先度 444

差出人：ジン・ティス　添付：—

条件 (未使用)

ボクの ことしの もくひょうは
ゴブリンを 1人で
やっつけること です!
がんばるぞー オウっ!

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばれ ❷あぶないよ	—

493 ことしも! 優先度 248

差出人：ジン・ティス　添付：—

条件 (未使用)

きょねん ダメだったので
ことしの ボクの もくひょうも
ゴブリンを 1人で
やっつけること です!
がんばるぞー オウっ!

選択肢	返信により届く手紙
❶がんばれ ❷あきらめたら?	—

494 ちがうもくひょう 優先度 251

差出人：ジン・ティス　添付：—

条件（未使用）

【キャラクター名】に　さとされて
もくひょうを　かえました
で　むらの　ひょうたんいも
おおぐい大会に　出たんです！
そしたら…　1ばんになれました
これ　しょうひんの　おすそわけです
もらって　ください

選択肢	返信により届く手紙
❶それがいい ❷なんじゃくだな	—

495 できるとこから 優先度 29

差出人：ジン・ティス　添付：—

条件（未使用）

お父さんに　おこられました

ゴブリンは　もうちょっと
大きくなってから
たおそうと思います
なので　まずは　ムゥから
やっつけようと　思います

選択肢	返信により届く手紙
❶それがいい ❷なさけない	—

496 バレました 優先度 30

差出人：ジン・ティス　添付：—

条件（未使用）

きょねん　大ケガしたのが
お父さんにバレました
ゴブリンは　もうちょっと
大きくなってから
たおそうと思います

選択肢	返信により届く手紙
❶それがいい ❷なさけない	—

497 やったぜ！ 優先度 250

差出人：ジン・ティス　添付：ミスリル

条件（未使用）

ゴブリンを　1人で　やっつけることを
もくひょうに　がんばってきましたが
ついに　1人で　やっつけました!!
【キャラクター名】が
はげまして　くれたからです
ありがとう！
しょうこも　いれておきました

選択肢	返信により届く手紙
❶よかったね ❷ほんとかな	—

498 たいせつな事 優先度 362

差出人：ダ・フィト　添付：—

条件（未使用）

思い出のかずだけ人は大きくなれる
じいちゃんのくちぐせだったんだ
オレにはあんまりないんだけど
【キャラクター名】　は
たびをしているから　きっとたくさんの
思い出があるんだろうな
こんどあったらはなしきかせてくれよ

選択肢	返信により届く手紙
❶いいよ ❷やだ	—

499 それもそうか 優先度 260

差出人：フォ・テュナ　添付：—

条件（未使用）

めんどうだって？
それも　そうね

ま　じっさいに　たたかってれば
いやでもうまくなるか

選択肢	返信により届く手紙
❶そのとおり ❷もう　バッチリ	—

500 ホント？ 優先度 259

差出人：フォ・テュナ　添付：—

条件（未使用）

ほんとうかなぁ…

あんな　へっぴりごしじゃ
魔物なんて　たおせないでしょ

選択肢	返信により届く手紙
❶たおせる ❷たおせない	—

501 れんしゅうしてる？ 優先度 455

差出人：フォ・テュナ　添付：—

条件（未使用）

ちらっと　みたんだけど
アナタのラケットのあつかい
ぜんぜん　なってないわ
あなたも　セルキーの民なんだから
ラケットのあつかいくらい
れんしゅう　しておくべきよ

選択肢	返信により届く手紙
❶れんしゅう　してる ❷めんどう	—

502 ケアル！ 優先度 75

差出人：ミナ・レー　添付：—

条件（未使用）

それはケアル？

なってないね
そんなことで　キャラバンを
やっていけると　思ってるの？
そんなに　あまいもんじゃないわよ！

選択肢	返信により届く手紙
❶思ってる ❷ごめんなさい	—

503 サンダー！ 優先度 76

差出人：ミナ・レー　添付：—

条件 (未使用)

そう!
それは　サンダー!
アナタのいる　キャラバンは
すばらしいのでしょうね!
ところで　アナタ
シェラのさとの　キャラバンに
きてみたくない?

選択肢	返信により届く手紙
❶ぜひ ❷イヤです	—

504 ものわすれ 優先度 334

差出人：ミナ・レー　添付：—

条件 (未使用)

さいきん　ものわすれがひどくって
まいっちゃう…
えーっとホラ　あれ何だっけ
てきをシビレさせちゃう　まほう

思い出せないわ〜

選択肢	返信により届く手紙
❶それはケアル！ ❷それはサンダー！	—

その他の手紙

505 かざまち 優先度 441

差出人：トリスタン　添付：—

条件 トリスタンと会話した

オレはいま　カゼをまっている
いいカゼがふけば　フネは
ここちよく　みなもをはしる
お前さんの　キャラバンにも
いいカゼがふいて　じゅんちょうに
たびがつづけられると　いいな

選択肢	返信により届く手紙
❶そうだね ❷キラクでいいね	—

506 げんきかい? 優先度 449

差出人：トリスタン　添付：—

条件 505を受け取った

オレが　だれだか　わかるか?
げんきに　たびをつづけているか?
こんどまた　オレのふねに
のることが　あったら
ぜひ　きみのたびのはなしを
きかせてくれよ

選択肢	返信により届く手紙
❶もちろん ❷めんどう	—

507 はじめてのおてがみクポ 優先度 495

差出人：モーグリ　添付：—

条件 (未使用)

お手紙　はこんでいるうちに
モグもお手紙　かきたくなったクポ
なにをかくか　こまっちゃうクポ

げ　げんきクポ?
モグはげんきクポ

選択肢	返信により届く手紙
❶げんき ❷フツー ❸よくない	—

508 ひごろのかんしゃ 優先度 430

差出人：モーグリ　添付：—

条件 モグスタンプをコンプリートした

ありがとうが　つたわるネ
で　おなじみの
モーグリプレゼントサービスですクポ

3つのコースより おもうしこみ
いただければ　家族に　ステキな
おくりものが　とどきますクポ

選択肢	返信により届く手紙
❶ウキウキコース	❶と返信 ➡114
❷ワクワクコース	❷と返信 ➡169
❸ウキワクコース	❸と返信 ➡167

509 いつかよむものへ 優先度 460

差出人：りるてぃせんし　添付：—

条件 10年目以降

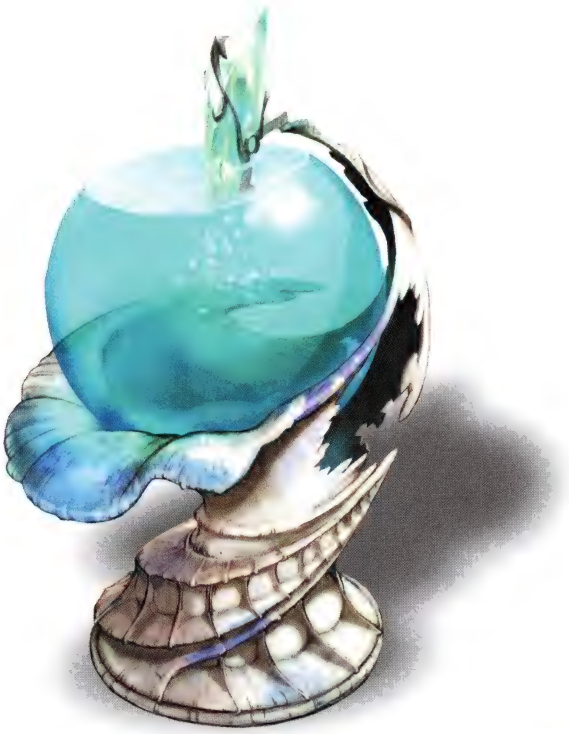
われわれ　リルティの民は
ジダイの　しゃやくから　しりぞく
みならうべきは　クラヴァットである
ちょうわへの　ねがいは　いまはとおい

のちのよに　かなうことを　ねがう

選択肢	返信により届く手紙
❶かなってるよ ❷ムリだね	—

CHAPTER 5

シークレット



シークレット54

Secret 54

マニアックなデータや意外なテクニックなどを集めてみたのが、このコーナー。計54個（なぜこの数なのかわかる？）の情報をもとにプレイを進め、『FFCC』の思い出を増やしていこう。

システム編

01 攻撃のダメージ量にはこのような法則があった

攻撃で相手に与えるダメージ量は、操作キャラクターもモンスターも、下記のような共通のルールで決まる。ステータス異常（火炎、凍結、石化、呪い状態）の影響については、P.220を参照してほしい。

◆ダメージ量の算出方法

タイプ	算出方法
物理	攻撃側のこうげき＋攻撃の威力－相手側のぼうぎょ
魔法	攻撃側のまほう＋攻撃の威力－相手側のぼうぎょ

※算出結果は小数点以下切り捨て。1未満のときは1になる
※キャラクターの能力値は1／5（小数点以下切り捨て）にして計算する
※魔法剣のダメージ量は「表内の算出結果×組み合わせた魔法の数」になる
※暗黒特性を持つモンスターは実体化しているとき、飛行特性を持つモンスターは落下しているときでなければ、与えるダメージ量は1になる

◆グラビデ系の魔法で与えるダメージ量

相手側の耐性	その相手にグラビデ系の魔法を当てた回数	
	1回目	2回目以降
0	相手の残りHPの1／2	1
1	相手の残りHPの1／4	1
2	相手の残りHPの1／10	1
3	0	0

※算出結果は小数点以下切り捨て。1未満のときは1になる
※暗黒特性を持つモンスターは実体化しているときでなければ、与えるダメージ量は1になる

◆操作キャラクターが使用できる攻撃のデータ

攻撃名	威力	基本値	
		チャージ時間／詠唱時間	射程
パワーソード	4	15	50
払い抜け	3	10	50
バッシュアタック	3×2回	20	50
ソウルショット	7	20	60
暗黒剣	5×3回	35	35
せんぷう斬り	3×2回	15	55
気合弾	5	10	70
岩石割り	3×2回	15	50
真空突き	5	15	60
十文字斬り	5×2回	20	55
メッタ斬り	3×5回	25	55
パワーボム	4	15	30
ウェイブボム	4	25	30
ショックボム	4	25	30
マジカルボム（1段階）	4	65	30
マジカルボム（2段階）	8	129	30
マジカルボム（3段階）	12	194	30
オーラショット	4	10	65
ハードラッシュ	5	10	55
ダブルショット	4×2回	15	65
ラケットキック	5×2回	15	55
メテオシュート	7	20	65
ファイア	6	15	50
ファイラ	3×3回	30	40
ファイラ＋1	3×4回	——	——
ファイラ＋2	3×5回	——	——
ファイガ	12	40	30
ファイガ＋1	18	——	——
ファイガ＋2	24	——	——
ブリザド	6	15	50
ブリザラ	3×3回	30	40
ブリザラ＋1	3×4回	——	——
ブリザラ＋2	3×5回	——	——
ブリザガ	12	40	30
ブリザガ＋1	18	——	——
ブリザガ＋2	24	——	——
サンダー	6	15	50
サンダラ	3×3回	30	40
サンダラ＋1	3×4回	——	——
サンダラ＋2	3×5回	——	——
サンダガ	12	40	30
サンダガ＋1	18	——	——
サンダガ＋2	24	——	——
グラビデ	——	15	50
ホーリー	6	15	40
ホーリラ	5×3回	——	——
ホーリラ＋1	5×4回	——	——
ホーリラ＋2	5×5回	——	——
ケアル	——	15	60
レイズ	——	5	60
クリア	——	15	60
ヘイスト	——	20	50
スロウ	——	20	40
ストップ	——	20	40

※「チャージ時間／詠唱時間」は1／30秒単位
※射程はクリスタルケージの効果範囲を60としたときのもの

名前
モード
最初に使う魔法
魔法を使うタイミング
0秒
1秒
2秒
3秒
サンダラ
共通
サンダー
シングル
がったい[サンダー→サンダー]
サンダラ+1
マルチ
サンダー
サンダラ+2
マルチ
サンダー
サンダガ
共通
サンダー
シングル
サンダー
シングル
サンダラ
シングル
がったい[サンダー→サンダー→サンダー]
サンダガ+1
マルチ
サンダー
サンダガ+2
マルチ
サンダー
ケアルガ
マルチ
ケアル
クリアガ
マルチ
クリア
アレイズ
マルチ
レイズ
ホーリー
マルチ
レイズ
マルチ
3属性魔法
シングル
がったい[3属性魔法→レイズ]
ホーリラ
マルチ
レイズ
ホーリラ+1
マルチ
レイズ
グラビデ
共通
3属性魔法
シングル
がったい[3属性魔法→3属性魔法]
グラビラ
マルチ
3属性魔法
グラビガ
マルチ
3属性魔法
ヘイスト
マルチ
レイズ
シングル
がったい[レイズ→ケアル→ケアル]
ヘイスガ
マルチ
レイズ
スロウ
共通
レイズ
シングル
がったい[レイズ→3属性魔法]
スロウガ
マルチ
レイズ
ストップ
マルチ
レイズ
シングル
がったい[レイズ→3属性魔法→3属性魔法]
ファイア剣
共通
ファイア
マルチ
ファイア
マルチ
ファイア
シングル
がったい[ファイア→武器]
ブリザド剣
共通
ブリザド
マルチ
ブリザド
マルチ
ブリザド
シングル
がったい[ブリザド→武器]
サンダー剣
共通
サンダー
マルチ
サンダー
マルチ
サンダー
シングル
がったい[サンダー→武器]
必殺技

09 これがオフィシャルの名前と設定だ

ゲーム中には出てこないが、各種族には、開発者が想定した名前および設定がある。これらの名前をつけてプレイするのもいいだろう。

クラヴァット

男 **キアラン** Ciaran — きまじめ。しましまリンゴが大好物で、ほしがたにんじんが苦手。

女 **エリン** Erin — 花が大好き。ときどきぼんやりと何か考えごとをしている。

リルティ

男 **チャド＝ゲイル** Cyadd=Gael — 勇敢だけど突っ走る傾向がある。根はいいヤツ。

女 **クレア＝ギルダ** Clare=Guilda — 肝っ玉母さんタイプ。でも、母親はまったく逆の心配性。

ユーク

男 **シーベーグ** Sibeag — 自然をこよなく愛す。自然について話し出すと止まらない。

女 **イーリアス** Ilias — いろいろ知っている。おしゃべりの妹とは対照的に口数が少ない。

セルキー

男 **ム・ジカ** Mu'Zsika — 音楽好き。いつも創作活動をしているが、不評作多し。

女 **ル・ジェ** Lu'ge — 人なつっこい性格で、キアランとは幼なじみ。両親は行商人。

10 家族構成と家族の名前はこのようにして決まる

キャラクターの家族構成と家族の名前の決まりかたには、一定の法則がある。両親はかならず存在し、その名前は、『冒険にでる』の画面でキャラクターをどの位置に作成したかで決定される仕組みだ。両親以外は、キャラクターの名前、種族、性別、外見と、どの位置に作成したかにより、兄弟姉妹のいずれかふたりに決定。ふたりの名前は、下記の候補のうち、キャラバン内の各キャラクターの家族に使われていないなかで、優先順位が一番高いものになる。

◆兄弟姉妹の名前の候補

種族	続柄	優先順位 高	中	低
クラヴァット	兄	ラムゼイ	ウェルシュ	オマリー
	姉	ミンティ	タヴィア	ウィニー
	弟	サムエル	ラーキン	ピーター
	妹	ポーリー	レベッカ	フローラ
リルティ	兄	キルス	ゲイン	デラル
	姉	キャル	エリス	ナーナ
	弟	ダナク	テッド	ウルガ
	妹	ミミィ	ヤーナ	リュマ
ユーク	兄	ゼベジアース	アウステッサ	キャスバック
	姉	ユーリーラス	アイメリッタ	コンサミール
	弟	ヘインリール	ルーウェイン	マークイーズ
	妹	テルセアード	アーイーシャ	レーナーヒカ
セルキー	兄	ガン・ヌ	ヅャ・グル	ゲック・ム
	姉	フ・クルー	ミュ・ナ	ラ・セナ
	弟	デ・ティ	ギ・エム	ガル・ト
	妹	モモ・フィ	サラ・ナ	ラ・レナ

◆『冒険にでる』の画面でキャラクターを作成した位置と両親の名前の対応

種族	続柄	❶	❷	❸	❹
クラヴァット	父	アリオン	ベルガノ	ダニエル	エルモア
	母	クリスティ	ハルミア	ジュリア	ロレッタ
リルティ	父	ライル	ゲラト	ノディ	ミゲル
	母	カロン	エルナ	ミーヤ	シャエ
ユーク	父	エルゴーヴ	ジェディアス	ラサレーラス	マクイーズ
	母	アールダーネ	フラウリシュ	ビオリーリス	レアンナーナ
セルキー	父	ゼ・ガット	ギラ・ム	ダ・マート	ダン・レー
	母	ラ・スィー	ワム・ス	リュ・クル	ヌー・ミ

種族	続柄	❺	❻	❼	❽
クラヴァット	父	ホルスト	マリウス	サンタナ	トレイス
	母	ケイティ	マリアン	シャロン	オベリア
リルティ	父	バハト	ゼムル	プライ	ザット
	母	アロラ	ウルマ	リシア	ジェス
ユーク	父	ロームルス	トルブジータ	エンセーラス	イチュザック
	母	ラーシャウニ	グラフィーラ	ロクセラーヌ	チャドーリュ
セルキー	父	ザ・ジル	ズィ・ラ	バク・ムー	ビッタ・ダ
	母	ティ・ラ	ハ・フミ	シ・スーヤ	サ・シュラ

02 種族や性別がちがうとこんな要素も変化する

操作キャラクターは、種族や性別によって下の表の要素にちがいが出る。さらに、特定の種族のキャラクターがパーティにいなければ見ることができない手紙や街道イベントもあるのだ。キャラクターを作成するときは、これらの点に注意しておこう。

←リルティは、魔法の詠唱をはじめるまでの時間だけでなく、詠唱が終わるまでの時間も、ほかの種族より長くなっている。

◆種族によるちがい

種族によって変わる要素		種族名			
		クラヴァット	リルティ	ユーク	セルキー
装備できる武器の系統		剣	槍	ハンマー	ラケット
専用の防具の系統		盾	小手	兜	ベルト
装備やアーティファクトがない状態での能力値	こうげき	6	8	5	7
	ぼうぎょ	7	8	5	6
	まほう	13	10	15	12
『たたかう』の行動開始から終了までの時間	1段目で終了	男:18／30秒 女:25／30秒	25／30秒	25／30秒	男:24／30秒 女:25／30秒
	2段目で終了	男:30／30秒 女:37／30秒	37／30秒	37／30秒	男:36／30秒 女:37／30秒
	3段目で終了	男:41／30秒 女:51／30秒	51／30秒	51／30秒	51／30
『まもる』の効果		盾で攻撃を防ぐ	槍で攻撃を防ぐ	Aボタンを押しているあいだ姿を消し、敵の攻撃が当たらなくなる	バック宙で攻撃をかわす。ジャンプしているあいだ、敵の攻撃が当たらなくなる
Aボタンを押してから必殺技のチャージをはじめるまでの時間		男:19／30秒 女:20／30秒	19／30秒	19／30秒	18／30秒
Aボタンを押してから魔法の詠唱をはじめるまでの時間		12／30秒	15／30秒	10／30秒	10／30秒
魔法に関する補正	詠唱時間	＋5／30秒	＋15／30秒	なし	＋10／30秒
	射程	＋5	なし	＋10	なし
相手にステータス異常を発生させている時間	火炎状態	280／30秒(9.3秒)	200／30秒(6.7秒)	320／30秒(10.7秒)	240／30秒(8.0秒)
	氷結状態	105／30秒(3.5秒)	75／30秒(2.5秒)	120／30秒(4.0秒)	90／30秒(3.0秒)
	気絶状態	175／30秒(5.8秒)	125／30秒(4.2秒)	200／30秒(6.7秒)	150／30秒(5.0秒)
	ショック状態	35／30秒(1.2秒)	25／30秒(0.8秒)	40／30秒(1.3秒)	30／30秒(1.0秒)
	スロウ状態	350／30秒(11.7秒)	250／30秒(8.3秒)	400／30秒(13.3秒)	300／30秒(10.0秒)
	ストップ状態	175／30秒(5.8秒)	125／30秒(4.2秒)	200／30秒(6.7秒)	150／30秒(5.0秒)
	ヘイスト状態	1400／30秒(46.7秒)	1000／30秒(33.3秒)	1600／30秒(53.3秒)	1200／30秒(40.0秒)
暗黒特性を持つモンスターをホーリー系の魔法で実体化させている時間		350／30秒 (11.7秒)	250／30秒 (8.3秒)	400／30秒 (13.3秒)	300／30秒 (10.0秒)
飛行特性を持つモンスターをグラビデ系の魔法で落下させている時間		245／30秒 (8.2秒)	175／30秒 (5.8秒)	280／30秒 (9.3秒)	210／30秒 (7.0秒)
好物度の初期値がもっとも高い食料		しましまリンゴ	ニク	ほしがたにんじん	さかな
瘴気によってダメージを受ける間隔		40／30秒ごと	35／30秒ごと	50／30秒ごと	45／30秒ごと
そのほか		●防御力がもっとも高い防具(鎧および盾)を装備できる	●攻撃力がもっとも高い武器を装備できる	●シェラのあかしがなくてもシェラの里のなかに入れる ●ふしぎなえきたいを使うとHPがハート2個ぶん回復する(ほかの種族では1個ぶん)	●ルダの村で住民に話しかけても所持金が減らない ●コナル・クルハ湿原にある石板が読める ●ミニゲーム『セルキージャンプ』が遊べる

※魔法の詠唱時間と射程の基本値は左ページを参照
※合体魔法でステータス異常を発生させている時間は、ひとつ目の魔法を使ったキャラクターの種族によって決まる

03 食料の好物度を上げてゲームを有利に進めよう

各キャラクターには、しましまリンゴなどの食料に対する「好物度」が設定されている。好物度は食料を使うたびに変化して、その値が高いほど食料を使ったときのHP回復量が多くなるほか、ミニゲーム『けちらせ！キャラバンロード』を有利に進められるようになるのだ（→P.236）。すべての食料の好物度を上げるなら、いろいろな食料を1個ずつ使っていこう。

◆好物度の初期値

アイテム名	種族ごとの好物度の初期値			
	クラヴァット	リルティ	ユーク	セルキー
しましまリンゴ	85	15	15	65
すずなりチェリー	75	25	55	45
にじいろブドウ	65	35	45	55
ほしがたにんじん	55	55	85	35
ひょうたんいも	45	75	25	15
まんまるコーン	35	65	75	25
ニク	25	85	35	75
さかな	15	45	65	85

※いなかパン、ミネ、ミルク、ふしぎなえきたいには、好物度が設定されていない

◆食料を使ったときの好物度の変化

過去4回のうちに同じ食料を使っていた回数	好物度の増減量	
	使った食料	使っていない食料
0回	＋15	−1
1回	＋11	
2回	＋7	
3回	＋3	
4回	＋1	

※いなかパン、ミネ、ミルク、ふしぎなえきたいを使った回数は無視される

◆メニュー画面に表示されるゲージの状態

好物度	ゲージの状態
1〜10	
11〜20	
21〜30	
31〜40	
41〜50	
51〜60	
61〜70	
71〜80	
81〜90	
91〜100	

◆使った食料の好物度によるHP回復量の変化

使う直前の好物度	HP回復量
1〜19	1
20〜29	2
30〜39	3
40〜49	4
50〜59	5
60〜69	6
70〜79	7
80〜89	8
90〜99	9
100	10

※ハートゲージは「HP1につきハート0.5個」で表示される

◆食料を使ったときのコメントの法則

使ったあとの好物度	コメント
1〜20	まずい!!
21〜40	おいしくない…
41〜60	もぐもぐ
61〜80	おいしいな
81〜100	うまいっ!!

※シングルモードのメニュー画面で使ったときは表示されない

04 ステータス異常にはこれだけの種類がある

キャラクターやモンスターに発生するステータス異常には、以下のような種類がある。ヘイスト状態をのぞくと、発生した側にとって不利なものばかりだ。

◆ステータス異常の種類と効果

ステータス異常名	効果
火炎	●ほうぎょが3／4になる(小数点以下切り捨て) ●移動速度が1.2倍になる
氷結	●全身が凍って動けなくなる ●物理攻撃で受けるダメージ量が2倍になる
気絶	●しびれて動けなくなる
ショック	●うずくまって動けなくなる
吹き飛ばし	●大きく吹き飛ばされる
のけぞり	●のけぞって行動が中断される
転倒	●転んで動けなくなる
ヘイスト	●チャージ時間や詠唱時間が半分になる ●移動速度が1.2倍になる
スロウ	●チャージ時間や詠唱時間が2倍になる ●移動速度が半分になる
ストップ	●時間が止まって動けなくなる
呪い	●こうげき、ぼうぎょ、まほうが半分になる(小数点以下切り捨て)
毒	●5秒ごとにHPが1(ハート0.5個)ずつ減る。残りHPが1のときは減らない
石化	●全身が石になって動けなくなる ●ぼうぎょが10倍(最大99)になる
戦闘不能	●歩くことと手を振ることしかできなくなる

特殊な解除方法

特定のステータス異常は、効果時間が切れるのを待ったりクリア系の魔法を使ったりしなくても、下の表の方法で解除できる。ちなみに、連続入力をするときは、コントロールスティックか十字ボタンをグルグルとまわすように操作するのが効果的。

◆特殊な解除方法があるステータス異常

ステータス異常名	特殊な解除方法
火炎	●氷結状態が発生する攻撃を受ける(※1)
氷結	●火炎状態が発生する攻撃を受ける(※1) ●連続入力(※2)をする
気絶	●ダメージを受ける ●連続入力(※2)をする
ヘイスト	●スロウ状態かストップ状態になる
スロウ	●ヘイスト状態かストップ状態になる
ストップ	●連続入力(※2)をする
石化	●連続入力(※2)をする

※1……ダメージを受けず、ステータス異常も発生しない。受けた攻撃のステータス異常を防げる状態だと無効

※2……コントロールスティックと十字ボタンを何度も入力する操作方法。入力のたびに効果時間が5／30秒ずつ短くなる

05 モグの毛の色と長さは何に影響する？

シングルモードのモーグリの巣（→P.231）では、モグの毛に色を塗ったり毛をカットする「モグペイント」が可能。それによるモグの毛の変化具合は、以下の要素に影響をおよぼす。

◆モグの毛の影響を受ける要素

毛の変化	影響を受ける要素
色を塗る	●モグが魔法を使うようになる条件 ●GBAに表示されるレーダーの種類
長さが変わる	●気温がふつう以外のダンジョンにおけるモグの疲れやすさ

モグの毛と魔法の関係

モグは、『ファイア』『ブリザド』『サンダー』のいずれかの魔法を使うことがある。その使用条件に関係しているのが「ダメージカウント」という数値で、これが「ノルマ」まで増えると魔法が使用可能になるという仕組みだ。詳細は以下のとおり。

◆ダメージカウントのノルマの仕組み

●どの魔法もノルマの初期値は20

●ダンジョン内にいるときは、15以上のノルマが一時的に15になる

●モグペイントで、モグが「なかなかいいクポ～」と言うと、塗っている色に対応した魔法（右表参照）のノルマが1減る。「……」と無言になると、消えた色に対応した魔法のノルマが1増える

色	ノルマが変わる魔法
赤	ファイア
青	ブリザド
緑	サンダー

◆モグが魔法を使うまでの流れ

敵にダメージを与えるか、敵からダメージを受けると、各魔法のダメージカウントが1ずつ増える

↓

ダメージカウントがノルマに達すると、その魔法が使えるようになる。このとき、モグの頭のボンボンが光り、「がんばるクポ～。」と言う（すでに使用可能な魔法があるときは何も起きない）

↓

モグがクリスタルケージを持っていないときに、操作キャラクターが必殺技のチャージか魔法の詠唱をはじめると、モグも魔法の詠唱をはじめる。使用可能になっている魔法が複数あるときは、そのなかから使うものがランダムで決まる

↓

モグのターゲットリング（赤色）が操作キャラクターのターゲットリング（青色）に向かって移動する

↓

モグと操作キャラクターのターゲットリングが1秒重なると、モグが魔法を使う。同時に、モグの足元に赤色の円が出現して「ポン」という音が鳴る

↓

モグが詠唱していた魔法のダメージカウントがゼロになり、そのほかの魔法のダメージカウントが半分（小数点以下切り捨て）になる。このときにダメージカウントがノルマより少なくなった魔法は、使用できない状態にもどされる

モグの毛とレーダーの関係

レーダーの種類はモグの毛の色によって決まる。利用したいレーダーがあるときは、対応する色を多めに塗っておこう。

◆モグの毛の色による変化

一番多い色	レーダーの種類
赤	モンスターレーダー
青	トレジャーレーダー
緑	スカウター
なし（無地）	地形レーダー

モグの毛と疲労度の関係

モグには「疲労度」という数値があり、クリスタルケージを運ばせていると増えていく。疲労度が限界近くに達したモグは、移動速度が落ちてしまう。

◆モグの疲労度が増減する量（1／30秒ごと）

クリスタルケージを持ち上げているか	モグが移動しているか	
	移動中	停止中
持ち上げている	＋2	－3
持ち上げていない	－2	－4

※モグが地形やモンスターに引っかかっているときは「移動中」となる

◆モグの疲労度の限界

ダンジョンの気温	限界の範囲（※1）
ふつう	1900（※2）
高い	1000～1756（※3）
低い	1144～1900（※4）

※1……モグの移動速度は疲労度が「限界－100」以上になっているあいだ落ちる

※2……毛の量による変化はない

※3……毛の量が多いほど低くなる

※4……毛の量が多いほど高くなる

◆ダンジョンの気温

気温	該当するダンジョン
ふつう	●リバーベル街道 ●ゴブリンの壁 ●キノコの森 ●カトゥリゲス鉱山 ●ジャック・モキートの館 ●デーモンズ・コート
高い	●キランダ火山 ●ライナリー砂漠
低い	●ティダの村 ●ヴェオ・ル水門 ●セレパティオン洞窟 ●コナル・クルハ湿原 ●レベナ・テ・ラ ●ヴェレンジェ山

モグには換毛期がある

ダンジョンをクリアすると、モグの毛が伸びて、塗った色が薄くなる。その結果、毛の長さや色の与えていた影響が弱くなるのだ。

◆ダンジョンをクリアしたときの変化

要素	クリアしたときの変化
毛の色	1回目は変化がなく、2回目で「ダメージカウントのノルマ」と「レーダーの種類」がもとの状態にもどる。5回目で色が完全に消える
毛の長さ	最長時の約28%ぶん伸び、気温がふつう以外のダンジョンにおける疲労度の限界が216増減する

←モグの毛に色を塗るのは楽しいが、どんなに時間をかけても、ダンジョンを2回クリアすると色の効果は消えてしまう。

06 ダンジョンの精算画面で狙ったものを出すには？

ダンジョンをクリアすると、精算画面で最大8種類のアーティファクト（素材やレシピが混ざることもあり）が出現する。その種類は以下の手順で決まるため、どんなに評価点をかせいでも、運が悪いと出現しないアーティファクトがあるのだ。

◆精算画面に出現するアーティファクトなどが決まる手順

ダンジョン内でアーティファクトを拾うと「あずかりもの」として一時的に所持できる

▼

ダンジョンをクリアしたときに、各キャラクターの「評価点」が決まる（算出方法は後述）

▼

パーティ全員の評価点を合計する

▼

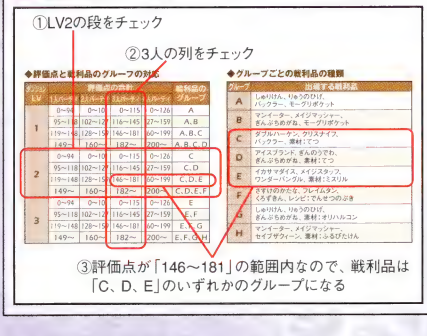
ダンジョンの種類、ダンジョンLV、評価点の合計、パーティの人数によって、8種類の「戦利品のグループ」から候補となるグループが決まる。候補が複数あるときはランダムでいずれかに決定

▼

決定したグループの戦利品（4種類）とあずかりもの（0〜4種類）の両方が精算画面に出現する。

戦利品の決定手順

例
①ダンジョンLVは2
②パーティ人数は3人
③評価点の合計は150



◆評価点の算出方法

モンスターを倒した数（※1）
＋アーティファクト、アイテム、ギルを拾った回数（※2）
－戦闘不能状態になった回数（※3）
＋ボーナスポイント（右上参照）

※1……モグや仕掛けの攻撃で倒した数は含まない
※2……いずれかのキャラクターが置いたものを拾った回数は含まない
※3……瘴気や帯電特性（→P.412）によるダメージで戦闘不能状態になった回数は含まない

◆ボーナスポイントのシステム

ダンジョンに入ると、キャラクターごとに「ボーナス条件」が決まる（ワールドマップに出るまで変化しない）。ボーナス条件の種類は右ページを参照

ボーナス条件が加点式

ボーナスポイントの初期値がゼロで、ボーナス条件にある行動をとるたびに増えていく（最大100まで）。その増加量はダンジョンごとに異なる

ボーナス条件が減点式

ボーナスポイントの初期値が100で、ボーナス条件にある行動をとるたびに減っていく。その減少量はどのダンジョンでも共通

07 評価点をかせぐ方法

評価点をかせぐには、いくつかのコツがある。それらを下にまとめてみたので参考にしてほしい。ちなみに、戦闘不能状態になりそうなときは、わざと瘴気によるダメージでHPをゼロにすれば、評価点が減らずにすむので覚えておくといいだろう。

評価点は999が上限で、407以上必要となるダンジョンもない。かせぎに夢中になりすぎて、時間を浪費しないように注意すること。

◆評価点をかせぐ方法

- ダンジョン内のモンスターはすべて倒す
- 出現したアイテム、アーティファクト、ギルはすべて拾う（拾ったあとは置いたり壊したりしてもいい）
- ボーナスポイントを100にする。ボーナス条件が「ダメージをうけない」や「ものをひろわない」といった難しいものなら、いったんワールドマップに出るかリセットしてボーナス条件を変える
- 「ボスのおともモンスターを倒す→ボスを倒さずにそのモンスターの再出現を待つ」をくり返してモンスターを何体も倒す。瘴気によるダメージなどでわざと戦闘不能状態になり、コンティニューしてボス戦をやり直すのも手

←ティダの村では、緑色の柱からファイアの魔石を出現させ、それを入手して壊すことをくり返せば評価点がかせげる。

➡評価点を限界までかせいだとしても、望んだものが出現するかどうかは、最終的にはランダムで決まってしまう。

◆加点式のボーナス条件とボーナスポイントの増加量

ボーナス条件	ボーナスポイントの1回あたりの増加量													解説
	リバーベル街道	ゴブリンの壁	キノコの森	カトゥリゲス鉱山	テイダの村	ジャック・モキートの館	ヴェオ・ル水門	セレバティオン洞窟	デーモンズ・コート	キランダ火山	コナル・クルハ湿原	レベナ・テ・ラ	ライナリー砂漠	
ダメージをあたえる	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	モンスターにダメージを与えると加点。モグや仕掛けの攻撃では加点されない
ひっさつわざでてきをたおす	5	5	5	5	4	7	6	5	5	6	5	5	5	必殺技や魔法剣でモンスターを倒すと加点
まほうでてきをたおす	5	5	5	5	4	7	6	5	5	6	5	5	5	魔法でモンスターを倒すと加点。魔法剣やモグの魔法では加点されない
がったいこうげきでてきをたおす	5	5	5	5	4	7	6	5	5	6	5	5	5	合体魔法か魔法剣でモンスターを倒すと加点。合体魔法と魔法剣は、メニュー画面の「がったい」で作ったものでもいい
なぐりこうげきにたえる	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	モンスターの攻撃のうち、ターゲットリングが表示されないものを受けると加点。『まもる』で防いだときは加点されない
まほうこうげきにたえる	10	10	10	7	4	10	6	6	6	6	5	5	6	モンスターの攻撃のうち、ターゲットリングが表示されるものを受けると加点。『スロウ』や『ストップ』のようなHPが減らない攻撃を受けたときでも加点される
たからばこをたくさんあける	15	8	10	8	8	15	20	9	10	17	5	7	10	宝箱を開けると加点。中身がなかったときでも加点されるが、宝箱がミミックだったときや、ライナリー砂漠にある「アイテムなどが入ったサボテン」を壊したときは加点されない
アイテムをたくさんひろう	5	4	5	5	3	8	7	3	5	5	2	3	3	アイテムを入手すると加点。キャラクターが置いたアイテムを入手したときや、アーティファクトやギルを拾ったときは加点されない
おかねをたくさんひろう	7	7	7	7	5	10	10	5	7	7	4	5	5	ギルを入手すると加点。キャラクターが置いたギルを入手したときは加点されない

◆減点式のボーナス条件とボーナスポイントの減少量

ボーナス条件	ボーナスポイントの1回あたりの減少量	解説
たたかうでてきをたおさない	−5	『たたかう』で敵を倒すと減点（コマンドスロットにセットした武器による攻撃も含む）。必殺技なら減点にならない
ひっさつわざをつかわない	−5	必殺技や魔法剣を使うと減点
まほうをつかわない	−5	魔法を使うと減点。魔法剣やモグの魔法では減点されない
じぶんをかいふくしない	−2	ケアル系の魔法を自分に使うと減点（HPが満タンのときも含む）。食物やフェニックスのおの効果のほか、時間の経過によって回復したときは減点されない
ダメージをうけない	−1	ダメージを受けると減点。瘴気、毒状態、帯電特性（→P.412）によってダメージを受けたときは減点されない
ものをひろわない	−1	アイテム、アーティファクト、ギルを拾うと減点。キャラクターが置いたものを拾っても減点されない

08 合体魔法と魔法剣の使用条件を一挙公開

合体魔法と魔法剣をマジックパイルで出すには、魔法の組み合わせと、使うタイミングが重要だ。それらをまとめたのが下の表。「がったい」コマンドで組み合わせられる魔法も載せておいたので、これを参考にマジックパイルを成功させよう。

←ターゲットリングを重ねているときに魔法を使うと「ポン」という音が鳴る。これを合図に、魔法を組み合わせていこう。

合体魔法&魔法剣リスト

●リストの見かた●

❶名前……合体魔法や魔法剣の名前。
❷モード……組み合わせが可能なモード。「共通」は、シングルモードでもマルチモードでも可能であることを示す。
❸最初に使う魔法……マジックパイルにおいて最初に使う必要がある魔法。
❹魔法を使うタイミング……ふたつ目以降の魔法を使うべき時間帯。「×2」「×3」は、その数だけ同じ魔法を使うことを意味する。「3属性魔法」が連続しているときは、それぞれ異なる種類の魔法を使う必要がある。
❺合体方法……シングルモード時にメニュー画面の「がったい」コマンドで魔法を作り出す方法。矢印の順に魔法を上から連続でセットしておくと、作成が可能になる。

「3属性魔法」について

このページでは、『ファイア』『ブリザド』『サンダー』を「3属性魔法」と記している。たとえば、『ホーリー』を作り出す方法は「3属性魔法→レイズ」となっているが、これは「ファイア→レイズ」「ブリザド→レイズ」「サンダー→レイズ」のどれでもマジックパイルが可能なことを意味するわけだ。

名前	モード	最初に使う魔法	魔法を使うタイミング（0秒／1秒／2秒／3秒）
ファイラ	共通	ファイア	ファイア
	シングル	がったい[ファイア→ファイア]	
ファイラ+1	マルチ	ファイア	ファイア×2
ファイラ+2	マルチ	ファイア	ファイア×3
ファイガ	マルチ	ファイア	ファイア
	シングル	ファイア	ファイラ
	シングル	ファイラ	ファイア
	シングル	がったい[ファイア→ファイア→ファイア]	
ファイガ+1	マルチ	ファイア	ファイア ファイア
ファイガ+2	マルチ	ファイア	ファイア ファイア ファイア
ブリザラ	共通	ブリザド	ブリザド
	シングル	がったい[ブリザド→ブリザド]	
ブリザラ+1	マルチ	ブリザド	ブリザド×2
ブリザラ+2	マルチ	ブリザド	ブリザド×3
ブリザガ	共通	ブリザド	ブリザド
	シングル	ブリザド	ブリザラ
	シングル	ブリザラ	ブリザド
	シングル	がったい[ブリザド→ブリザド→ブリザド]	
ブリザガ+1	マルチ	ブリザド	ブリザド ブリザド
ブリザガ+2	マルチ	ブリザド	ブリザド ブリザド ブリザド

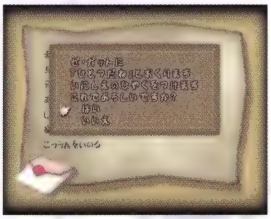
11 核家族化の波がこの世界にも？家族の人数が少なくなる現象

兄弟姉妹の名前の候補は、種族ごとにそれぞれ3つずつしか用意されていない（左ページ参照）。同じ種族のキャラクターを複数作成することで、名前の候補がすべて使われた場合、その兄弟姉妹は以降に作成する同じ種族のキャラクターの家族に選ばれても、いないことになってしまう。たとえば、家族構成が父母兄妹に決まったときに、兄の名前の候補がすべてほかのキャラクターの家族に使われていた場合、兄はいなくなり、家族構成は父母妹になるのだ。

←兄弟姉妹から選ばれたふたりの両方とも、名前の候補がすべてほかで使われていた場合は、このように核家族と化す。

12 おこづかいの金額はどうやって決まる？

2年目以降、ミルラのしずくを入手する前に父親に話しかけると、おこづかいをもらうことができる（毎年1回まで）。その金額がいくらになるかは、下の計算式で決まるのだ。なお、「家族に送ったアイテム（ギル）」とは、家族から届いた手紙への返事に添付したアイテムやギルのことを指す。



←アイテムやギルを送ると、そのぶん実家が裕福になるのか、翌年にもらえるおこづかいの金額が少しだけ増える。

◆おこづかいの金額の算出方法

家族それぞれの「相性の値－40（計算結果が0未満の場合は0）」の合計
＋
前年に家族に送ったアイテムの売却価格の合計÷25（小数点以下切り捨て）
＋
前年に家族に送ったギルの総額÷100（小数点以下切り捨て）
＋
思い出の数

※おこづかいの金額の上限は10000ギル

13 家族との相性の値はこんなことに影響する

家族との相性の値は、キャラクター作成時は一律50で、手紙のやりとりと会話によって、1～100の範囲で変動する。会話による相性の値の変動は1年の終了時に行なわれ、その年に一度でも話しかけた家族との相性の値は上がり、話しかけなかった家族との相性の値は下がってしまう。具体的な変動量は下の表のとおりで、弟や妹に話しかけておくと、全員の上昇量が増えるのが特徴だ。

家族との相性は、下記の要素に影響をおよぼす。基本的には、相性の値が高いほど大きなメリットが得られるわけだ。なお、家業の職業LVが上がりきる前に父親との相性の値が100に達した場合は、父親との相性の値をわざと下げたあと翌年に上げ直さなければ、職業LVが上がらないので要注意。

←家業が商人の場合、父親との相性の値を上げておくと、高価なアイテムを購入するときの負担をかなり減らすことができる。

◆相性の値が影響をおよぼす要素

- **●話しかけたときの家族の対応**
  相性の値が40以下だと、話しかけたときに、怒っているセリフを言うことが多い。
- **●おこづかいの金額**
  左記参照。
- **●父親から買い物をするときの金額**
  家業がかじ屋、さいほう屋、商人のいずれかの場合は、父親との相性の値が高いほど、商品の購入価格と売却価格、および武器などの製作費が割引される（下の表を参照）。
- **●実家から届く手紙の種類**
  一部の手紙は、家族との相性の値が特定の範囲内にある場合のみ届く（→P.158）。
- **●家業の職業LV**
  家業がかじ屋、さいほう屋、商人、錬金術師のいずれかの場合は、1年の終了時における父親との相性の値が41以上で、なおかつ「前年の終了時における父親との相性の値」よりも高くなっていると、職業LVが1上がる。職業LVが影響するものについては、P.314を参照。

◆会話による相性の値の変動量

その年に話しかけたか	変動量
話しかけた	＋3（※1）
話しかけなかった	－1

※1……弟か妹の一方に話しかけていた場合は＋6、両方に話しかけていた場合は＋9

◆父親との相性の値と価格の対応

相性の値	価格
1～40	基本価格
41～60	基本価格×0.7
61～80	基本価格×0.47
81～100	基本価格×0.35

14 家業に応じて家族がくれるものが変わる

毎年、特定の条件を満たしていると、話しかけたときに親が食料などをくれる。その年に何をいくつくれるかは、表a～表dのとおり。なお、1回の会話でもらえる個数は4個までなので、くれる個数が5個以上の場合は、複数回話しかける必要がある。

◆【表a】家業に応じて家族がくれるものとその個数

家業	くれるもの	くれる人	くれる個数
農家	こむぎのたば	父	表bを参照
		くれる条件…家族から届いた手紙への返事にこむぎのタネを添付してから1年が経過する	
牛飼い	ニク	父	10～19個の範囲内でランダム（最初の年は5個）
		くれる条件…なし	
	ミルク	母	表cを参照
		くれる条件…1年が経過する	
こなひき	こむぎこ	父	表bにおける「前年にくれたこむぎのたばの個数」と同じ
		くれる条件…家族から届いた手紙への返事にこむぎのタネを添付してから2年が経過する	
漁師	さかな	父	表dを参照
		くれる条件…年数が2年目以降になる	
錬金術師	レシピ（→P.315）	父	1個
		くれる条件…職業LVが上がる（※1）	

※1……上がるたびに1回かぎり

◆【表b】こむぎのたばをくれる個数の決定法則

下の表の条件で、こむぎのたばの「収穫度数」が変動

条件	変動量
こむぎのタネを実家に送った	＋10
1年間、こむぎのタネを実家に送らなかった	－10

※収穫度数の初期値は0、上限は1000、下限は0

その年に、こむぎのタネを実家に送ったかどうかにより、翌年にくれる個数が決定

条件	くれる個数
送った	「10～（収穫度数＋9）」の範囲内でランダム
送っていない	前年にくれたこむぎのたばの個数÷2

※小数点以下切り捨て

◆【表c】ミルクをくれる個数の決定法則

年のはじめに、右表の条件でミルクの「収穫度数」が変動

条件	変動量
収穫度数が0～4	＋1
収穫度数が5～10	－1～＋1の範囲内でランダム

※収穫度数の初期値は1、上限は10

下記の計算式で、くれる個数が決定

収穫度数＋（収穫度数×収穫度数÷4）＋（0～2の範囲内でランダム）

※小数点以下切り捨て

◆【表d】さかなをくれる個数の決定法則

父親に話しかけてアドバイスを求められたとき、3つの選択肢から選んだひとつが正解かどうかが、翌年のくれる個数に影響。どの選択肢が正解かは、現在の年数によって下の表のように決まっている

年数	正解の選択肢
1年目、4年目、7年目……（3の倍数－2年）	道具
2年目、5年目、8年目……（3の倍数－1年）	エサ
3年目、6年目、9年目……（3の倍数年）	場所

※120年目は例外で、正解の選択肢が「道具」になる

年のはじめに、前年に正解の選択肢を選んだかどうかにより、くれる個数が決定。なお、選択肢を選ばずに1年が過ぎた場合は、「エサ」を選んだものと見なされる

条件	くれる個数
正解を選んだ	10～19個の範囲内でランダム
正解を選んでいない	1～5個の範囲内でランダム

15 たねを実家に送って収穫物や生産物をもらおう

はなのたね以外のたねを実家に送ると家族がそれを植えて、数年後に、植えたたねに応じた食物をくれるようになる（下表参照）。ただし、くだもののタネとふしぎなたねはどちらか1個、やさいのタネは1個しか植えられない。送ったたねがすでに植えてあるものと重複したら、それに植えかえるかを、家族から届いた手紙への返事で選ぶことになる。なお、家族がやさいのタネを植えるのは、兄がいる場合のみ。

◆たねに応じて家族がくれるものとその個数

送ったたね	くれるもの	くれる人	くれる個数
くだもののタネ	果物（※2）	母	左記の表cと同じ法則で決定。ただし、たねを植えた年を「収穫度数＝0」として計算する
		くれる条件…家族から届いた手紙への返事にくだもののタネを添付して、家族がそれを植えた年から2年が経過する	
やさいのタネ	野菜（※3）	兄	左記の表cと同じ法則で決定。ただし、たねを植えた年を「収穫度数＝0」として計算する
		くれる条件…家族から届いた手紙への返事にやさいのタネを添付して、家族がそれを植えた年から2年が経過する	
こむぎのタネ	いなかパン	姉	表bにおける「2年前にくれたこむぎのたばの個数」と同じ
		くれる条件…家族から届いた手紙への返事にこむぎのタネを添付してから3年が経過する	
ふしぎなたね	好物（※4）	母	左記の表cと同じ法則で決定。ただし、たねを植えた年を「収穫度数＝0」として計算するほか、実際にくれる個数は「計算で出た個数÷2＋1（小数点以下切り捨て）」になる
		くれる条件…家族から届いた手紙への返事にふしぎなたねを添付して、家族がそれを植えた年から2年が経過する	

※2……しましまリンゴ、すずなりチェリー、にじいろぶどうのいずれか
※3……ほしがたにんじん、ひょうたんいも、まんまるコーンのいずれか
※4……くれる条件を満たした時点で、ニクとサカナをのぞいたなかで好物度が一番高かった食料

16 ウシを飼うことのメリットは？

ファム大農場でミレーユから500ギルでウシを購入して2年が経過すると、その年から母親がミルクをくれるようになる。何個くれるかは、左ページの表cと同じ法則で決定（ただし、ウシを購入した年を「収穫度数＝0」として計算する）。

17 何を収穫できるのかがわかるたねがある

くだもののタネとやさいのタネからは、それぞれ3種類の食料のいずれかを収穫できるが、実際に収穫されるのがどれになるかを事前に確認する手段はない。しかし、下の表内のたねは、何が収穫できるのかがはじめから決まっているのだ。

←たとえば、ヴェオ・ル水門で手に入るくだもののタネを植えると、かならずしましまリンゴが収穫できる。

◆収穫できるものが決まっているたね

入手場所	該当するたね	収穫できるもの
リバーベル街道	やさいのタネ	まんまるコーン
ゴブリンの壁	やさいのタネ	ひょうたんいも
カトゥリゲス鉱山	やさいのタネ	ほしがたにんじん
キノコの森	くだもののタネ	にじいろぶどう
ティダの村	くだもののタネ	すずなりチェリー
ヴェオ・ル水門	くだもののタネ	しましまリンゴ
アイテム入手ポイント	（→P.233）	

18 実家にたねを送ると相性の値が下がる？

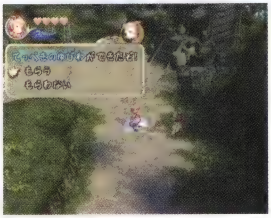
家族から届いた手紙への返事に、くだもののタネ、やさいのタネ、ふしぎなたねのいずれかを毎回添付していると、家族全員との相性の値がいきなり激減してしまうことがある。これは、本来なら、家族が助けを求める手紙62『たいへんだ!!』が届くときに、それよりも優先して、たねを植えかえるかどうかを聞く手紙が届いてしまうため。その結果、62『たいへんだ!!!』への返事を出さなかった（＝助けなかった）と見なされ、相性の値が10になってしまうのだ。62『たいへんだ!!』が届く年には（→P.165）、返事にたねを添付しないほうがいいだろう。

19 農耕について教わって収穫高を増やそう

街道イベント『農耕について教えてもらいましたその1』（→P.72）を見ると、翌年から、家族が果物、野菜、好物をくれる個数が増える（増える個数は0～2個の範囲内でランダムで決定）。さらに、『～その2』を見ると、増える個数の上限が3になるのだ。

20 アルテマの名を冠する武器とフォースリングの入手方法

アルテマ○○（○○は武器の種類に応じた名前）とフォースリングは、下記の方法で入手できる。注目したいのは、アルテマイトとレシピの入手、および装備の製作には、特定の家業の職業LVを上げておく必要がある点。該当する家業のキャラクターでプレイし、職業LVを上げよう。入手した素材やレシピの受け渡しは、マルチモードで行なえばいい。なお、レシピ「きゅうきょくぶき」と「てっぺきのゆびわ」は、ひとつのセーブファイル内で1個ずつしか入手できない。



←錬金術師の親がレシピ「てっぺきのゆびわ」をくれるのは、職業LVが11のときのみ。職業LVが12になる前に、かならず話しかけておくこと。

◆アルテマ○○の入手手順

下の表の素材とレシピをそろえる

素材とレシピ	入手方法
オリハルコン	多くのダンジョンで入手可能
アルテマイト	ティバの村の職業LV3の商人から購入可能
レシピ「きゅうきょくぶき」	家業が錬金術師のキャラクターで、職業LV12のときに父親に話しかけるともらえる

▼

ティバの村の職業LV3のかじ屋で製作する

◆フォースリングの入手手順

下の表の素材とレシピをそろえる

素材とレシピ	入手方法
オリハルコン	多くのダンジョンで入手可能
アルテマイト	ティバの村の職業LV3の商人から購入可能
レシピ「てっぺきのゆびわ」	家業が錬金術師のキャラクターで、職業LV11のときに父親に話しかけるともらえる

▼

ティバの村の職業LV3のさいほう屋で製作する

21 「瘴気凌駕」デ・ナムの悲劇

シェラの里で、瘴気から自由になる方法を探しているデ・ナム。のちに彼が里を出てはじめる研究の進み具合、そしてその結末は、以下の手順で見られる。結局、デ・ナムの行方は知れず、研究が成功したかどうかも判明しないが、彼の手紙と敵が持っていたバンダナから推測すると……。ちなみに、ひろったバンダナに使い道はない。

なお、デ・ナムから届く一連の手紙のうち、3通目の手紙444『がんばってみたんだが』の返事に「そうかもね」を選ぶと、デ・ナムは研究をあきらめたのか、以降の手紙が届かなくなるので注意。

◆デ・ナムの研究の進み具合とその結末の見かた

シェラの里の右側手前にいるデ・ナムに話しかける

↓

ワールドマップに出たのち、シェラの里の中心部にいる
マトヴェイに話しかける

↓

デ・ナムからの手紙が届くようになる

↓

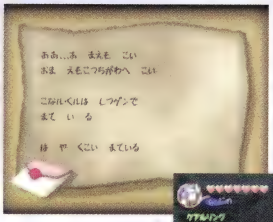
デ・ナムからの手紙に毎回返事を出す
(3通目の手紙444『がんばってみたんだが』の返事に「おまえならできる」を選ぶ必要がある以外は、返事にどの選択肢を選んでもかまわない)

↓

9通目に、442『おまえもこい』か446『コナる・くルはより』が届く
(どちらが届くかは、8通目の手紙への返事に選んだ選択肢で決定)

↓

コナル・クルハ湿原に行き、3番目のマップの南寄りにある
「乗ると沈む足場」の先でストーンサハギンを倒し、
ひろったバンダナを手に入れる

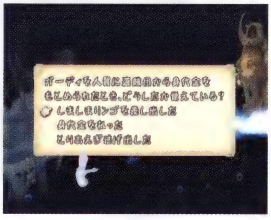


←8通目の手紙への返事に「たのしみにしているよ」を選ぶと、9通目に442『おまえもこい』が届く。「こっちがわへ こい」という文面が意味深だ。

➡このストーンサハギンを倒すと、デ・ナムの名前が書かれたバンダナを落とす。彼はモンスターにやられたのか、あるいは倒した敵の正体が……。

22 ミオの質問にはこれだけの種類がある

クリスタルワールドでミオが問いかけてくる質問のバリエーションを、すべて紹介しよう。ゲーム中では、これらのうち、日記の内容に対応した質問のなかからランダムで5問を、実際に問いかけてくる。



←事前に日記を見ておけば、どんな質問をされても、正解を答えることができるだろう。

ミオの質問リスト

ダンジョン

あなたたちが、リバーベル街道の奥で戦ったのはどんな魔物だったの？ ●カニの魔物ジャイアントクラブ ●植物の魔物モルボル ●不幸の家アームストロング	ティダの村の魔物アームストロングは昔は何だったか覚えている？ ●アームストロングさんの壁 ●アームストロングさんの家 ●アームストロングさんの木	デーモンズ・コートに悪魔はいなかったわ。そこを支配していたのは誰だったかしら？ ●オークキング ●ゴブリンキング ●リザードマンキング
村の東のゴブリンたちの巣窟はなんて呼ばれていたかしら？ ●オークの壁 ●ギガースの壁 ●ゴブリンの壁	ジャック・モキートの奥さんはなんていう種族の魔物だったかしら？ ●ラミア ●セルキー ●ギガース	キランダ火山で鉄巨人と戦ったわね。あれはどんな場所だったの？ ●洞窟の奥深い広間 ●山頂の火口 ●巨大な水門の上
キノコの森で数少ないみどりはなんて名前の魔物だったの？ ●ネオチュー ●モルボル ●モルボール	ヴェオ・ル水門はどんな時代の到来を表していたのか覚えている？ ●平和の時代 ●暗黒の時代 ●栄華の時代	コナル・クルハ湿原であなたたちを待ち受けていたのは何だったかしら？ ●ドラグーンゾンビ ●リザードマンキング ●ドラゴンゾンビ
あなたたちがおとずれたときにカトゥリゲス鉱山を支配していたのは誰？ ●リルティたち ●オークたち ●マギー奥様	セレパティオン洞窟を覚えている？そこには風の魔物がいて、その名は…… ●ラーヴァウォーム ●サンドウォーム ●ケイブウォーム	リッチが支配する死のみやこに行ったわね。なんて呼ばれているみやこだったかしら？ ●レベナ・テ・ラ ●レベナ・ラ・テ ●レベメ・テ・ラ
		アンドリオンと戦ったあの砂漠名前を思い出してみて…… ●ライナリー砂漠 ●バイナリー砂漠 ●マシナリー砂漠

街道イベント（黒騎士編）

いつだったか、ソールさんがほめたたえた
あの人は、なんて呼ばれていたかしら？
- ●青騎士
- ●白騎士
- ●黒騎士

街道に人が倒れているなんてこともあったわ。
あれはどこのキャラバンだったか覚えている？
- ●マール峠のキャラバンだった
- ●シェラの里のキャラバンだった
- ●ルダの村のキャラバンだった

盗賊団にも道理があることを知ったわね。
彼らは何はしないと言ったの？
- ●戦い
- ●殺し
- ●盗み

ソールさんが調べた黒騎士は誰と
どこへ向かったと言っていたかしら？
- ●近衛兵とテーモンズ・コートへ
- ●ジャック・モキートと館へ
- ●伝道師と湿原の奥へ

黒騎士がうしなってしまったのは
なんだったのかしら……
- ●記憶
- ●命
- ●武器

黒騎士が死んでしまったわ。
彼を倒したのは誰だったか覚えている？
- ●ジョナ＝エズラという女性
- ●レオン＝エズラという子供
- ●ソール＝ラクトという兵士

街道イベント（マール峠のキャラバン編）

魔物を追いかけてばかりいた
キャラバンのことを覚えている？
- ●それはマール峠のキャラバン
- ●それはシェラの里のキャラバン
- ●それはルダの村のキャラバン

とても気前のよい人たちだった。
武器をくれたのはあのキャラバンだけね？
- ●ルダの村のキャラバンのことだね
- ●マール峠のキャラバンのことだね
- ●アルフィタリア城のキャラバンのことだね

マール峠の人たちが困っていたとき
所持品をあげたことはあったかしら？
- ●そんなことはありませんでした
- ●必ずお金はいただきました
- ●ただであげたことがあります

マール峠のキャラバンに所持品を売ろうとして
ことわられたのは、どうしてだったの？
- ●高く売りつけすぎたからです
- ●彼らの気が変わったからです
- ●そんなことはありませんでした

街道イベント（シェラの里のキャラバン編）

シェラの里のキャラバンに、ユークの知恵を
買わないかと言われて、ことわったら……
- ●10ギルめぐんでくれました
- ●タダで知恵をさずかりました
- ●いなかパンをくれました

アミダッティが世界のモデルケースの話を
してくれたときに、あなたは……
- ●感動していました
- ●てきとうにあいづちをうちました
- ●世界のモデルケースを食べました

アミダッティが青カビを痛気にたとえたとき
あなたは……
- ●痛気だと言いました
- ●それは青カビだと言いました
- ●青カビごとパンを食べました

街道イベント（サギ師ガーディ編）

マール峠のキャラバンに見殺しに
されそうになっていたガーディを……(※1)
- ●突き飛ばした
- ●見捨てた
- ●助けた
- ●助けた
- ●突き飛ばした
- ●ほっといた

ファム大農場のルーリー(※2)に
せめられていたガーディに……(※1)
- ●お金を貸した
- ●説教をした
- ●見捨てた
- ●お金を貸さなかった
- ●お金を貸した
- ●説教した

世界のモデルケースをアミダッティに
売りつけたのは誰だったかしら？
- ●伝道師のハーディ
- ●サギ師のガーディ
- ●盗賊団のバル・ダット

ガーディの兄は何をしようとしていた
とガーディは言っていたかしら？
- ●新しい村を作ろうとしていた
- ●栄華と繁栄の都を復活させようとしていた
- ●世界から瘴気を消そうとしていた

ガーディを人質に盗賊団から身代金を
もとめられたとき、どうしたか覚えている？
- ●しましまリンゴを差し出した
- ●身代金を払った
- ●とりあえず逃げ出した

街道イベント（アルフィタリア城のキャラバン編）

旅に出て初めて出会ったキャラバンは
どこのキャラバンだったか覚えている？(※3)
- ●アルフィタリア城のキャラバン
- ●マール峠のキャラバン
- ●キャラバンではなくガーディ

ソールさんが物をくれたことがあったけど
それはあなたたちにどんな種族がいたから？
- ●そんなことはなかった
- ●リルティがいたから
- ●ユークがいたから

ソールさんが物をくれたことがあったけど
なぜ、そうしてくれたのかしら？
- ●あまり物だったから
- ●そんなことはなかった
- ●心配してくれて

アルフィタリア城のキャラバンと
ケンカしていたのは誰だったか覚えてる？
- ●マール峠のキャラバンだった
- ●シェラの里のキャラバンだった
- ●ルダの村のキャラバンだった

ソールさんが「誰かを守るために
街道を行きたい」と言ったとき、あなたは……(※3)
- ●「そうですか？」と答えた
- ●「そうですね」と答えた
- ●そんなことはなかった

ソールさんに子供ができたと聞いたとき
どうしたのだったかしら？(※3)
- ●祝い金を送りました
- ●とりあえず言葉だけ
- ●そんなことはなかった

ソールさんに子供ができたと聞いたとき
祝い金は送ってあげたの？
- ●ちゃんと送りました
- ●お金が足りませんでした
- ●そんなことはなかった

※1……イベント中に出る選択肢でどちらを選んだかにより、選択肢が左右いずれかのグループになる
※2……実際のイベント中でガーディを責めているのはシュラ
※3……イベント中に出る選択肢でどちらを選んだかにより、選択肢の並び順が変わる

街道イベント（しましま盗賊団編）

街道で見知らぬ旅人が困っていたことがあったわ。
なぜ困っていたのか覚えている？
- ●馬が脚をいためてしまって
- ●魔物におそわれて
- ●仲間に見捨てられて

盗賊団にかこまれたりもしたわね。
そのときあなたはどうしたの？
- ●しいさんへ向けて強行突破した
- ●モーグリへ向けて強行突破した
- ●戦って強行突破した

盗賊団にかこまれたりもしたわね。
あのときお金を……
- ●払ったことはない
- ●払ったことがある
- ●もらったことがある

盗賊団のメ・ガジさんが死んだとき
アルテミシオンになんて声をかけたの？
- ●メ・ガジさん、残念だったな
- ●盗賊団も解散だな
- ●ウチの村に来るかい？

街道イベント（ファム大農場のキャラバン編）

ファム大農場のキャラバンと食事をしたわね。
食事の後、彼女は何をしていたか覚えてる？
- ●種を植えていました
- ●ゴミを捨てていました
- ●何もしていません

ファム大農場のキャラバンから物を買ったとき
たくさんお金を払ったら、どうしてくれたの？
- ●おまけにもうひとつくれた
- ●何もしてくれなかった
- ●お金をかえしてくれた

ファム大農場のキャラバンに果物作りの
コツを聞いたとき、最後にシュラはなんて？
- ●水が大事だと
- ●愛情が大事だと
- ●土が大事だと

ファム大農場のキャラバンに食べごろの
見分けかたを聞いたとき、シュラはなんて？
- ●天気をみればわかる
- ●色ツヤを見ればわかる
- ●おいしそうなときに食べればいい

街道イベント（ルダの村のキャラバン編）

ルダの村のキャラバンの二人がケンカを
始めてしまったとき、どうしたか覚えてる？
- ●二人を止めました
- ●だまって先を急ぎました
- ●いっしょにケンカしました

ルダの村のキャラバンが困っていたとき
助けてあげたことがあったかしら？
- ●品物を高く買ってあげました
- ●品物をあげました
- ●お金を渡しました

ルダの村のキャラバンが困っていたとき
あなた、見過ごしたことがあったわね？
- ●まさか、そんなことはしていない
- ●そもそも、そんなことはなかった
- ●これも試練と思ってそうしました

ルダの村のキャラバンに曲をかなでて
もらって、いくら払ったのだったかしら？
- ●10ギル
- ●100ギル
- ●1000ギル

ルダの村のキャラバンの曲をきいていて
思わず、おどりだしてしまったわよね？
- ●ハナのまいを見ていただけです
- ●曲をきいていただけです
- ●おどりました

23 モーグリの巣を訪ねてスタンプをもらおう

各エリアにあるモーグリの巣では、モグペイント(→P.221)ができるほか、住んでいるモーグリに話しかければ、スタンプカードにスタンプをひとつ押してもらえる。スタンプにはいくつかの種類があり、同じマークのスタンプがすべてそろうと、ミニゲーム『けちらせ！キャラバンロード』(→P.236)で、そろったマークに対応したコースが遊べるようになるのだ。巣への入口は見つけにくい場所にあることが多いので、エリア別攻略(→P.312)のマップを参考に探そう。それぞれのスタンプを、どのモーグリの巣で押してもらえるかは、以下のとおり。なお、ヴェレンジェ山にあるモーグリの巣でスタンプをもらったら、ワールドマップに出てセーブすること。そのまま進んでボス敵を倒すと、エンディングになり、もらったスタンプをデータに残せないからだ。

←モーグリの巣の入口付近に行くと、画面に「しらべる」の表示が出現。しらべると、入口を見つけることができる。

◆スタンプの位置とモーグリの巣の対応

K ジャック・モキートの館(→P.337)
G カトゥリゲス鉱山(→P.329)
J ティダの村 (→P.334)
↳海岸コース②

D ゴブリンの壁(→P.321)
U ライナリー砂漠(→P.370)
R コナル・クルハ湿原(→P.358)
↳海岸コース①

C ティパの港(→P.319)
F キノコの森(→P.325)
P デーモンズ・コート(→P.351)
↳砂漠コース②

W ヴェレンジェ山(→P.376)
V マグ・メル(→P.373)
S レベナ・テ・ラ(→P.365)
↳海岸コース③

E マール峠 (→P.323)
↳野原コース①

N ファム大農場(→P.345)
A ティパの村(→P.315)
↳野原コース②

O セレパティオン洞窟(→P.347)
Q キランダ火山(→P.354)
L ヴェオ・ル水門(→P.340、341)
↳砂漠コース③

H ジェゴン川(→P.331)
B リバーベル街道(→P.317)
T ルダの村(→P.367)
↳砂漠コース①

I アルフィタリア城(→P.332)
M シェラの里 (→P.344)
↳野原コース③

※青い文字は、その枠内のマークのスタンプをすべてそろえたときに、ミニゲーム『けちらせ！キャラバンロード』で遊べるようになるコース名(→P.237)

24 町に落ちている アイテムの位置教えます

町のなかには、画面に「しらべる」の表示が出る場所（アイテム入手ポイント）がある。その場所でAボタンを押すと、落ちているアイテムが見つかるのだ。何が見つかるかは、アイテム入手ポイントでアイテムを見つけた回数に応じて変わり、どこで見つけたかは関係ない。なお、各ポイントではアイテムが1回ずつしか見つからないが、ミルラのしずくを入手すると、再度そこでアイテムが見つかるようになる。

←おしばな、いにしえのひやくといった、入手しづらい素材を確実に得ることができる。

◆アイテム入手ポイント

エリア	位置
ティバの村	村の奥にある岬（→P.315）
マール峠	T字路にある井戸の手前（→P.323）
アルフィタリア城	城下町の左スミ（→P.332）
シェラの里	右奥にある大聖堂の横（→P.344）
ファム大農場	橋のそばの切り株（→P.345）
ルダの村	ル・ティバの家の横（→P.367）

◆アイテムを見つけた回数と見つかるアイテムの対応

回数	見つかるアイテム
1	こむぎのタネ
2	どうのかけら
3	どう
4	てつのかけら
5	くだもののタネ（しましまリンゴ）
6	こんごうせき
7	くだもののタネ（すずなりチェリー）
8	てつ
9	くだもののタネ（にじいろぶどう）
10	シェラのあかし
11	ミネ
12	やさいのタネ（ほしがたにんじん）
13	ルビー
14	やさいのタネ（ひょうたんいも）
15	ひすい
16	やさいのタネ（まんまるコーン）
17	ぎん
18	きん
19	ミスリス
20	おしばな
21	かいふくやく
22	いなかパン
23	ミネ
24	ミネ
25	いにしえのひやく

※25のあとは1にもどる。カッコ内は、そのたねから収穫できる食料

25 100年目以降は 年数の表示が特殊になる

ゲームを100年目まで進めると、年のはじめの表示が「???年目」に、ワールドマップで表示される年数が「∞年」になる。なお、ゲームオーバー時に出る年数はきちんと数字で表示されるが、120年目のつぎは101年目にもどってしまう。

26 マルチモードで トクをしよう

マルチモードでは、船代はパーティの人数ぶん取られるが、船に乗るときだけパーティをひとりにすれば、ひとりぶんの船代ですむ。また、『王女失踪』（→P.106）を最後まで進めると、パーティにいる全員がそれぞれ10万ギルをもらえるので、パーティの人数を増やせば最大で40万ギルを入手可能だ。

27 ヒマついでに ちょっと立ち上がってみる

マルチモードで、手紙を持ってくるモーグリに返事を渡したあと（または返事を出さずに）、Aボタンを押してすわってみよう。このとき、まだモーグリが返事を受け取るのを待っている状態なら、Bボタンを押すと立ち上がることができるのだ。なお、シングルモードでも、モーグリが手紙を持ってこなかった（キャラクターあての手紙がこなかった）場合にかぎり、すわった直後にBボタンを押せば立ち上がれる。

28 町の人が ど忘れをする法則

町にいる人は、その年にはじめて話しかけたときに、何かを忘れたようなセリフをしゃべることがある。この「ど忘れ」をする法則は、下記のとおり。なお、「ど忘れ」が影響をおよぼすことは、とくにない。

◆ど忘れをする法則

- 町の人々（重要人物と特定の店員をのぞく）が、それぞれ決められた年にど忘れをする
- 以降も、8年周期でど忘れをする

29 STARTボタンで スキップできるシーン

以下のシーンは、STARTボタンを押すとスキップする（すぐに終わらせる）ことができる。ゲームを急いで進めたいときに利用するといいだろう。

◆スキップできるシーン

- 船の出港＆入港シーン
- ダンジョンに入ったときのナレーション
- ボスモンスターの出現シーン（ミセスモキートとメテオバラサイトをのぞく）
- ミルラのしずくの入手シーン
- 水かけ祭り

30 複数のキャラクターをひとりで操作してみよう

プレイヤーがひとりだけのときでも、ゲームボーイアドバンス本体とGBAケーブルを2～4セット用意しておけば、複数のキャラクターを操作できる。シングルモードよりも操作は難しくなるが、かわりに下記のようなメリットが得られるのだ。

◆複数のキャラクターを操作することのメリット

- アイテムやギルの受け渡しが自由に行なえる（同じメモリーカード内のキャラクター間のみ）
- ダンジョンをクリアするたびに、複数のキャラクターがアーティファクトと手紙を入手できる（ゲストのキャラクターはアーティファクトのみ入手可能）
- 日記が記録されるたびに、複数のキャラクターの思い出の数が増える

←手持ちのアイテムが所持数いっぱいなら、それを預けるためのキャラクターを作り、アイテムの受け渡しをしよう。

➡複数のキャラクターでダンジョンをクリアすれば、それぞれのキャラクターがアーティファクトと手紙を入手できる。

キャラクター作成時のアドバイス

- 最低でも4人は作成して、それぞれの家業を、かじ屋、さいほう屋、商人、錬金術師にする
- キャラクターを7人以下（可能なら5人以下）にして、ゲストキャラクターが呼べるようにする
- シェラのあかしがなくてもシェラの里に入れるように、種族がユークのキャラクターを作っておく

←家業が商人で、父親との相性の値が高ければ、そのキャラクターは実家で売っているアイテムを通常よりも安い価格で買える。

ダンジョンに入る前のアドバイス

- パーティ人数が多いと、モンスターが強くなったり、出現数が増えたりするので、メインで操作するキャラクターはシングルモードで成長させておく
- 操作しないキャラクターをわざと戦闘不能状態にしておくなら、そのキャラクターのコマンドスロットにはフェニックスのおをセットしない
- 『ホーリー』や『グラビデ』などの合体魔法をひとりで使うのは難しいので、これらの魔法が必要なダンジョン（暗黒特性か飛行特性を持つモンスターを倒すことになるダンジョン）は探索しない

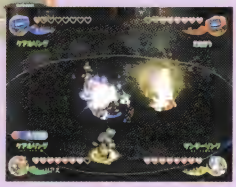
←ファイアリングやケアルリングなど、リング系のアーティファクトを入手しておくと、ダンジョンのなかで魔石を探す手間がはぶける。

➡マルチモードには「がったい」コマンドがないので、合体魔法を使いたいときは複数のキャラクターを同時に操作すること。

ダンジョン探索中のアドバイス

- モグがいないので、移動するときはかならずクリスタルケージを持ち上げて運ぶ。クリスタルケージを押すように移動してもいい（クリスタルケージをすばやく押していく方法はP.242を参照）
- 操作しないキャラクターは、SELECTボタンで「メニュー操作中」にすることで自動的に移動させる。わざと戦闘不能状態にしておくのも手
- メニュー画面を開くときは、敵がいない場所に移動しておく（マルチモードでは、メニュー画面を開いても敵の行動が止まらないため）

←マルチモードでは、移動するときに、いずれかのキャラクターがクリスタルケージを運んでいく必要がある。



➡敵がいるときにメニュー画面を開くのは危険。HPの回復は『ケアル』などのアクションコマンドで行なおう。

31 知っておくとオトクな操作方法の数々

操作方法のなかで、便利だがあまり知られていないものを下にピックアップしておいた。これらを活用して、探索をスムーズに進めていこう。

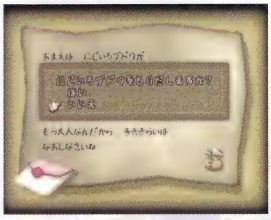
◆便利な操作方法

- ●必殺技、魔法、フェニックスのおを使う直前の動作（Aボタン入力中）はBボタンで中断できる
- ●L&Rトリガーボタンを同時に押すと、アクションコマンドが瞬時に『たたかう』に切りかわる
- ●シングルモードのメニュー画面は、Yボタンを押すとすぐに閉じることができる
- ●足元に置く金額や手紙に添付する金額を選ぶときにコントロールスティックか十字ボタンを⬇に入力すると、所持金と同じ金額を指定できる

⬅まちがえてフェニックスのおを選んでしまったときは、Aボタンを放す前にBボタンを押して動作を中断させればいい。

32 添付されたアイテムを取り出さずにおくと……

手紙に添付されたアイテムは、取り出さずに放置しておくこともできる。そうした場合、限界数を超えてアイテムを所持できるのだ。なお、アイテムを取り出すには、アイテム欄の空きが必要なので注意。



⬅手紙に添付されているアイテムの種類は、取り出す前に確認できる。それが食料なら、取り出さずに手紙画面を閉じよう。

⬅その後の探索で食料が足りなくなったら、メニュー画面を開き、手紙に添付されている食料を取り出して使えばいい。

33 コマンドスロットにはこんなものもセット可能

通常、コマンドスロットには魔石やフェニックスのおをセットするものだが、装備していない武器があればそれもセットできる。その武器をアクションコマンドで選べば、メニュー画面を開かずに武器を変更できるのだ（そのあとで『たたかう』を選べば、もとの武器にもどせる）。また、セットした武器と魔石を「がったい」コマンドで組み合わせれば、魔法剣のコマンドを作り出すことも可能。

⬅アクションコマンドで武器を選ぶと、写真のような動作で装備を変更する。そのあいだは無防備になるので注意しよう。

➡コマンドリストで、魔石（ファイア、ブリザド、サンダーのいずれか）の下に武器をセットすれば、魔法剣が作り出せる。

34 こんな方法で敵を足止めできる

シングルモードで、こちらに近づいて攻撃してくる敵がいたら、その進路上にクリスタルケージを置いてみるのも手。モンスターによっては、クリスタルケージに引っかかって移動が遅くなるのだ。そのスキに遠くから魔法などでダメージを与えよう。

⬅敵がクリスタルケージに引っかかったところ。モンスターの体格や行動パターンよっては、しばらく近づいてこなくなる。

➡モンスターが小柄のときは、クリスタルケージに一瞬しか引っかからないことが多く、この戦法はあまり役に立たない。

35 ミニゲーム『けちらせ！キャラバンロード』で遊ぼう

マルチモードでは、馬車でレースをする『けちらせ！キャラバンロード』がプレイできる。優勝賞品などはないので、息抜きとして遊ぶといい。

←レースはゲームボーイアドバンスの画面のなかで行なわれる。

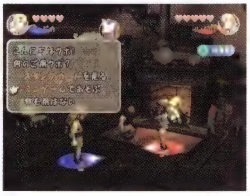
➡ゲームキューブの画面には、ゲームタイトルや操作説明だけが表示される。

◆『けちらせ！キャラバンロード』をプレイする手順

モグスタンプで同じ種類のマークをすべてそろえる

↓

マルチモードで、モーグリの巣にいるモーグリに話しかけて「ミニゲームであそぶ」を選ぶ（そのモーグリに押してもらえるものと同じマークのスタンプがそろっていないときはこの選択肢が表示されない）



↓

押されていないスタンプがある ／ **全スタンプが押されている**

↓

レースをするコースが、現在いるエリアに対応したもの（右ページ参照）に固定される ／ レースをするコースを9種類から選ぶ

↓

馬車のタイプ（最高速度、加速力、旋回能力）をA～Dから選ぶとレース開始

↓

参加したプレイヤー全員がゴールまたはリタイア（※1）するとレース終了

↓

「レースをつづける」を選ぶ ／ **「ぼうけんにもどる」を選ぶ**

↓

馬車のタイプを選ぶ画面になる ／ モーグリの巣にもどる

※1……レース中にゲームボーイアドバンスの電源を切るとリタイア。参加したプレイヤー全員がリタイアすると、強制的にモーグリの巣にもどされる

コース上のアイテムについて

●食料の効果

コースの特定の場所には食料が落ちている。これを取ると、その食料の好物度（→P.220）に応じて馬車の速度が数秒間変わるのだ。

◆取った食料の好物度による速度の変化

好物度	速度の変化
1～40	下がる
41～60	変化なし
61～100	上がる

←好物度の高い食料を取れば、馬車の速度が一気に上がる。コース外に出るなどして減速したときは、これで立て直そう。

●魔石の効果

コースの特定の場所に落ちている魔石を取ると、Lボタンで魔法が使えるようになる。どの魔石も、魔法を使えるのは1個につき1回なので、魔法を使ったら新しい魔石を拾っておきたい。なお、魔石を持っているときに新たに魔石を取ると、持っていた魔石は消えてしまうので注意すること。

◆魔石の種類

魔石	魔法を使ったときの効果
ファイア	前方に炎が飛んでいく。当たった馬車は5秒間加速不能になる
ブリザド	氷を落として足元を40秒間凍らせる。上に乗った馬車はスリップする
サンダー	前方に雷が飛んでいく。当たった馬車は5秒間曲がれなくなる

ワンポイントアドバイス

●馬車のタイプはDをメインに

馬車はコース外に出ると大幅に減速してしまう。その点を考えると、使う馬車は旋回能力が高いDタイプがオススメ。食料や魔石を利用してライバルを追い抜いていけば、大半のコースで1位が狙える。

●好物度を上げておこう

食料による加速は便利なので、好物度が高いほどレースを有利に進められる。なお、カーブ近辺で食料を取るときは、コース外へ飛び出さないよう、あらかじめ馬車の向きを調整しておくこと。

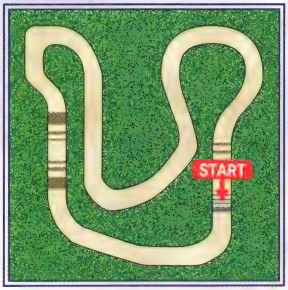
●魔法でライバルを蹴散らせ

魔法による攻撃は、実用性が高い。前方にいる馬車をファイアやサンダーの魔法で遅れさせたり、追いついてきた馬車をブリザドの魔法で引き離そう。ちなみに、ブリザドの魔法を使うときは、Rボタンで視点を切りかえて後続車の位置を調べるといい。

コースリスト

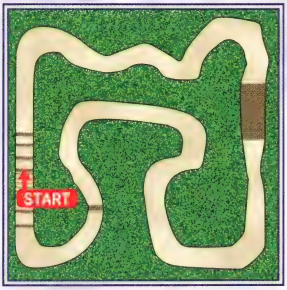
[野原]コース 1
全3周

モグスタンプのマークの入手エリア
- マール峠



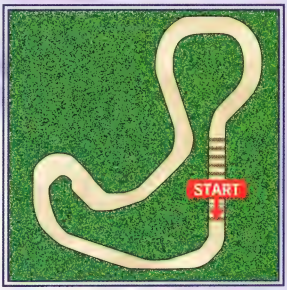
[野原]コース 2
全3周

モグスタンプのマークの入手エリア
- ティパの村
- ファム大農場



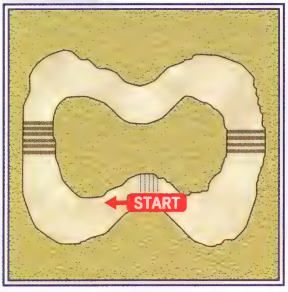
[野原]コース 3
全3周

モグスタンプのマークの入手エリア
- アルフィタリア城
- シェラの里



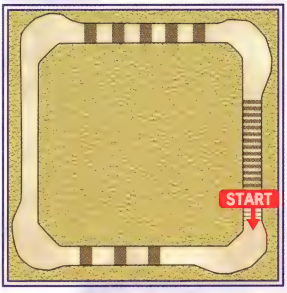
[砂漠]コース 1
全5周

モグスタンプのマークの入手エリア
- リバーベル街道
- ジェゴン川(西岸)
- ルダの村



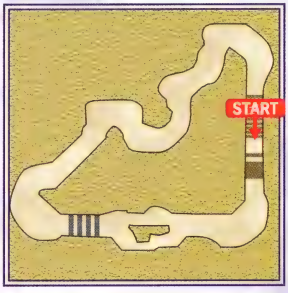
[砂漠]コース 2
全5周

モグスタンプのマークの入手エリア
- ティパの港
- キノコの森
- デーモンズ・コート



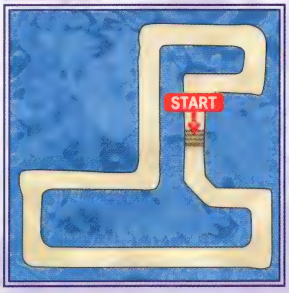
[砂漠]コース 3
全3周

モグスタンプのマークの入手エリア
- ヴェオ・ル水門
- セレパティオン洞窟
- キランダ火山



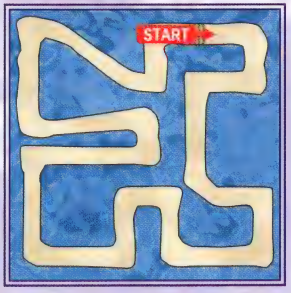
[海岸]コース 1
全3周

モグスタンプのマークの入手エリア
- ゴブリンの壁
- コナル・クルハ湿原
- ライナリー砂漠



[海岸]コース 2
全3周

モグスタンプのマークの入手エリア
- カトゥリゲス鉱山
- ティダの村
- ジャック・モキートの館



[海岸]コース 3
全3周

モグスタンプのマークの入手エリア
- レベナ・テ・ラ
- マグ・メル
- ヴェレンジェ山

36 セルキーだけが遊べる『セルキージャンプ』とは?

種族がセルキーのキャラクターのみ、ルダの村でトランポリンの左側にいる子どもに話しかけると選択肢が表示される。そのときに「いいよ」を選べば、ミニゲーム『セルキージャンプ』で遊べるのだ。ゲームのルールは指示どおりにボタンを押すというもので、高いポイントを得ればアイテムが手に入る。

◆『セルキージャンプ』のルール

- 画面左上にボタンを押す順番が表示されるので、そのとおりに操作すれば、ジャンプに成功してポイントが加算される(下表参照)。操作が遅かったり操作をまちがえると、そこでゲーム終了
- ジャンプした直後にコントロールスティックか十字ボタンをいずれかの方向に入れると、ジャンプの動作が変わり、加算されるポイントが2倍になる
- ゲーム終了時は、ジャンプした回数に応じて子どもが感想を言う。また、高いポイントを得ているとアイテムがもらえる

◆指示の種類

指示	ポイント	出現条件
A!	+1	1回以上
B!	+1	1回以上
A・A!	+2	8回以上
B・B!	+2	16回以上
A・B!	+3	24回以上
B・A!	+3	32回以上

指示	ポイント	出現条件
A・A・B!	+4	40回以上
B・B・A!	+4	48回以上
A・B・B・A!	+5	56回以上
B・A・A・B!	+5	64回以上
A・B・A・B・A!	+6	72回以上
B・A・B・A・B!	+6	80回以上

※「出現条件」はその指示が候補に加わるためのジャンプ回数(候補のなかからランダムで選ばれたものが表示される)
※ジャンプ回数が32回以上だと、「A!」「B!」のつぎの指示が「A!」「B!」「A・A!」「B・B!」のいずれかに制限される

◆ゲーム終了時の子どもの感想

ジャンプした回数	感想
9回以下	あれぇ～? それだけぇ?
10～29回	わーい、ありがとう!
30～99回	○○回もとぶなんて さすがだねーっ!!
100回以上	すごーい!! ○○回もとんだよ!!

◆ゲーム終了時にもらえるアイテム

ポイント	もらえるアイテム
500～999	どう
1000～1999	てつ

ポイント	もらえるアイテム
2000～3999	ミスリル
4000以上	オリハルコン

37 のんびりとしたレースを楽しめる場所もあった

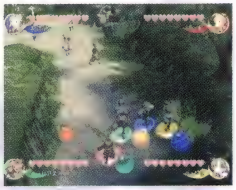
ファム大農場で牧場主のモーリス(入口にいるときのみ)に話しかけると、ミニゲーム『牛レース』に挑戦できる。1頭の牛に100ギルを賭け、それが1位になれば牛の倍率に応じたギルがもらえるのだ。

←モーリスの居場所は、ファム大農場に入るたびに入口と柵内から決め直される。入口にいなければ、いったん外へ出よう。

←牛の走りは気まぐれで、倍率が6～10倍の牛が勝つことも珍しくない。高倍率の牛に賭けつづけるといいだろう。

38 錬金術師の娯楽(?)『魔石ころがし』をしよう

ティパの村で、錬金術師の家にいる弟か妹に話しかけると、転がすための魔石がパーティの人数ぶん出現する。いろいろな転がしかたを考えてみよう。



←村を1周するまでの時間を測ったり、どこまで転がるかを競争してみるといい。なお、この魔石は拾うことができない。

ジャンプを成功させるコツ

重要なのは、与えられた指示をすばやく読み取ること。そのためにも、右記の手順で指示の内容を推測しよう。また、現在のジャンプ回数で、どの指示が出現する可能性があるのかも把握しておきたい。

◆指示を推測する手順

指示が表示されるワクの横幅からボタンを押す回数を確認する

↓

最初の文字から操作順番を導き出す
※ボタンを2回押す場合は2文字目も見る必要あり

例

①ワクの横幅は4文字分

②1文字目がAなので、指示は「A・B・B・A!」となる

↑左記の法則を知っていれば、ボタンを4～5回押す操作もすばやくこなせる。

バラエティ編

39 メンバー選択時にはこんな動作が見られる

ワールドマップのメニュー画面で「冒険にでる」を選ぶと、パーティメンバーを決める画面になる。ここで下記のような条件を満たせば、キャラクターがちょっと変わった動作を行なうのだ。

●メンバーに選ばずに待つ

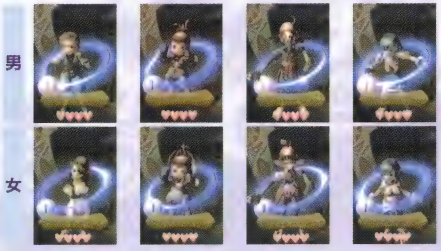
2分（数秒の誤差あり）が経過するたびに1回ずつ下のポーズをとる。ポーズは種族ごとにちがい、クラヴァットには性別による差もある。

●メンバーに選んだ状態で待つ

プレイヤーが複数いて、メンバーを完全に決める前に見られる。30秒経過後、2分間隔で「歩き→走り→歩き→直立」の順に動作が切りかわっていく。

●キャラクターを削除する

不満そうなポーズをとる。



40 ティパの村長夫妻がクリスタル前から失踪!?

ティパの村では、クリスタルの手前に村長夫妻が立っている。ふたりはその場を動かないで周囲をながめている……と思いきや、身体の向きを変えるたびに少しずつ前進しているのだ。そのため、ティパの村を出ないで数時間ほど待てば、村長夫妻はクリスタルから離れた位置まで移動してしまう。

⬆ティパの村を訪れた直後は、村長夫妻がこの位置にいる。

⬆1時間経過。位置のちがいを左の写真と比較してほしい。

⬆3時間ほど経過すると、道のど真ん中まで進んでしまう。

⬆約10時間後には、かじ屋の家の敷地内まで到達。

41 押し合いをするとこんな光景が……

ほかのパーティメンバー、町の人、特定のモンスターのいずれかに密着して、その向こう側へ行こうとすると、同じ場所で足踏みをくり返すことになる。ところが、足踏みを2秒以上つづければ、行く手をふさいでいた相手をすり抜けて移動できるのだ。

←階段や坂で、高さのちがう場所にいる相手をすり抜けるときには、その頭上に一瞬だけ乗るという光景が見られる。

42 あの名前には こんな元ネタがあった

本作のキャラクターやアイテムなどの名前には、過去の『FF』シリーズや『Sa・Ga』シリーズで使われていたものが多い。その代表例を紹介しよう。

◀過去の作品を知っていると、思わず笑ってしまうような名前もある。興味がある人は、いろいろ調べてみるといい。

◆元ネタ一覧

名前	解説
キャラクター	
アルテミシオン	『FF IX』に登場。世界各地に手紙を配達している団体「モグネット」の本部を管理していたが、機械の整備に必要なすべすべオイルを肌の手入れに使って、本部の機能を止めてしまう
カーバンクル	『FF』シリーズに何度か登場。緑色の肉体と額の赤い宝石が特徴の召喚獣だが、『FF III』や『FFT』では単なるモンスター
クラウ＝ミッド スコル＝ミッド ジータ＝ミッド	『FF VII』『FF VIII』『FF IX』の主人公の名前（クラウド、スコール、ジタン）がもじられている
スティルツキン	各地を旅するモーグリとして『FF IX』に登場。気さくな性格で豊富な知識を持つ点は本作でも変わらない
モグ	『FF VI』ではモーグリ族の戦士として主人公たちと行動し、『FF VII』と『FF VIII』ではミニゲームに登場。『FF IX』では召喚士・エーコの幼なじみとして活躍した
アーティファクト	
アメノムラクモ	『FF V』などで、侍が使える刀剣として登場。『サガ フロンティア』にも天叢雲剣（あめのむらくものつるぎ）という武器が登場した
アライのメット	頭用の防具として、『魔界塔士サ・ガ』に登場。ヘルメット業界でも有名
アルテマのしょ	アルテマは『FF』シリーズにおける上位の攻撃魔法。『FF II』には「アルテマのほん」というアイテムも登場した。ちなみに、『魔界塔士サ・ガ』『サ・ガ2秘宝伝説』では「○○のしょ」で対応する魔法が使えたが、「アルテマのしょ」は存在しない（アルテマの魔法がない）
イージスのたて	防御または回避性能にすぐれた盾。『FF』シリーズに何度か登場している

名前	解説
イカサマダイス	『FF VI』で、セッツァーが使う武器に「イカサマのダイス」という名前のものがあった
ガラティーン	『サガ フロンティア2』で偽ギュスターヴが装備していた剣
くまちゃん	『ロマンシング サ・ガ3』に登場したアクセサリ。家出娘のタチアナが携帯しているクマ型のバッグで、装備すると防御力がアップした
セイブザクィーン	さまざまな作品に登場した武器。『FFT』『FF IX』『FFXI』では剣、『FF VIII』ではムチ、『FF X』『キングダム ハーツ』では杖で、名前の表記も微妙にちがう
ダークマター	希少価値が高いアイテム（作品によってはアクセサリ）。初登場の『FF IV』では最終ボスから盗む方法でしか入手できなかった
トウテツパターン	防御用のアクセサリとして『ロマンシング サ・ガ2』などに登場。伝承上の怪物・饕餮の顔を模した「饕餮文（とうてつもん）」という紋様（パターン）が語源。ちなみに、『ロマンシング サ・ガ2』『3』『アンリミテッド：サガ』にはトウテツという名前のモンスターが登場する
トールハンマー	『FF I』などで、雷の力を帯びたハンマーとして登場。『FF X』『FF X-2』では召喚獣・イクシオンが使う攻撃の名前になっている
ドリル	『FF VI』に登場したエドガーが「きかい」コマンドで攻撃するときに使うアイテム。強引に装備させて高い防御力を得る隠しテクニックはあまりに有名（か？）
ねずみのしっぽ	なぜかイベント関連で重要な役割を持つアイテム。『FF I』ではクラスチェンジ、『FF IV』では武器の材料との交換、『FF IX』では多額のギルとの換金、『FFT』では財宝のコレクション数の増加、『FFT アドバンス』ではクエストのクリアが可能になっていた
ノアのリュート	『FF III』に登場した大魔道師のノアが持っていた楽器。夢の世界の番人であるウネを目覚めさせるために使われた
ひかりのじてん	『FF III』で学者などが使った武器。読むのではなく、閉じた状態でなぐって攻撃するのが特徴
アイテム	
グランドスラム	『FF X』でワッカが使用できた武器のひとつ。『ロマンシング サ・ガ2』『FFXI』などでは攻撃の名前として登場している
とうぞくのごくい	『FF IX』の主人公・ジタンのサポートアビリティ。装備しているとモンスターからアイテムを盗める確率が上がった
ドラゴンハート	龍の心臓を結晶化したものとして『アンリミテッド：サガ』に登場。希少価値の高いアイテムで、武器の素材に使うことができた

名前	解説
ハイウィンド	竜騎士のキャラクターの名字であることが多く、『FF Ⅱ』のリチャード、『FF Ⅳ』のカイン、『FF Ⅴ』のタイクーン公、『FF Ⅶ』のシドが該当する。また、『FF Ⅹ』では武器の名前として登場。さらに、『FF Ⅶ』では飛空艇とシドのリミット技、『キングダム ハーツ』ではグミシップの名前にも使われた
ライオンハート	『FF Ⅷ』でスコールが使う武器（ガンブレード）で最強のもの。『FFTアドバンス』や『キングダム ハーツ』でも武器として登場
ラケット	『FF Ⅸ』でガーネットとエーコが使用できる、魔力の弾を飛ばして攻撃する武器

技

十文字斬り	『ロマンシング サ・ガ2』などで使用できた、縦と横に連続して斬る攻撃。不死のモンスターに与えるダメージが大きくなった
メッタ斬り	『アンリミテッド：サガ』で使用できた、剣で瞬時に6回斬りつけるという攻撃

※リスト内の略称の意味は以下のとおり
●FF……ファイナルファンタジー
●FFT……ファイナルファンタジータクティクス

モンスターの元ネタ

本作には、『FF Ⅸ』の一部のモンスターがそのままの姿で登場している（下記参照）。一方、ゴブリンやミミックのように、名前はシリーズ定番だが、外見は本作オリジナルのモンスターもいる。なお、ズーの外見は『FF Ⅸ』ではなく『FF Ⅹ』でのもの。

◆『FF Ⅸ』と名前や外見が同じモンスター

- ●アームストロング
- ●アーリマン
- ●アバドン
- ●アントリオン
- ●オーガ
- ●オチュー
- ●ギガントード
- ●キャリオンワーム
- ●クァール
- ●グリフォン
- ●ケルベロス
- ●ゴースト
- ●サハギン
- ●サボテンダー
- ●鉄巨人
- ●ドラゴンゾンビ
- ●トンベリ
- ●プリン
- ●ブレイザビートル
- ●ヘッジホッグパイ
- ●ベヒーモス
- ●ボム
- ●ムー
- ●モルボル
- ●リッチ
- ●レイス

43 チョコボはどこへ消えたのか？

チョコボと言えば、『FF』シリーズの常連とも言える黄色い鳥。本作では、防具やアーティファクトの名前のなかに登場しているが、肝心の姿を見かけることはできない。そこで気になるのが、ジャック・モキートの館でトンベリコックを倒したときに入手できる「きいろいはね」というアイテム。どうやら調理された食材の羽根のようだが、まさか……？

44 スティルツキンとの会話あれこれ

スティルツキンから聞ける話には、さまざまなバリエーションがある。そのなかでも、おもしろそうな情報をピックアップしてみた。

●早口スティルツキン

スティルツキンから合体魔法の説明を聞くとき、モンスターとスティルツキンの両方に合体魔法を当てると、2種類のセリフを同時に言う。

●スティルツキンの旅路

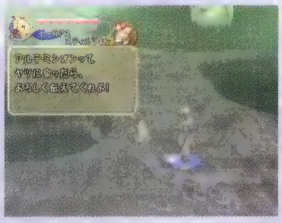
スティルツキンは特定の瘴気ストリーム内にいるが、話しかけてから年数が進むと居場所を変える。しかも、そのつど会話の内容が変化するのだ。

◆スティルツキンがいる瘴気ストリーム

※❶から順に移動する。❽の場所（マグ・メルを訪れたあとなら❼の場所）で話しかけた翌年以降は瘴気ストリームからいなくなる

●マグ・メルでの会話

スティルツキンはマグ・メルの奥にもいるが、そこでの会話は、カーバンクルとの会話と連動して変わる（→P.373）。ちなみに、すべてのカーバンクルが目覚めた直後の段階になると、アルテミシオンが親友であるという話を聞くことが可能だ。



←この会話が聞ける段階で一番奥のカーバンクルに何度か話しかけてからワールドマップへ出ると、スティルツキンはマグ・メルから姿を消す。

45 出現数の限界を超えてアイテムを出すと？

マップ上には、最大で32個までアイテムやギルが出現する。では、最大数のアイテムが出現した状態で、所持しているアイテムを置いたり、敵を倒すなどしてアイテムを出現させるとどうなるかというと、長く出現しているアイテムから順番に消滅してしまうのだ。なお、シングルモードでは、最大数のアイテムが出現していると、アイテムを置けなくなる。

←家族から食料をまとめて受け取ろうとすると、出現しているアイテムの数が最大数を超える可能性があるので注意。

➡シングルモードでアイテムをこれ以上置けない状態になっているときは、アイテム画面で「おく」のコマンドが選べない。

◆マップ上に出現するアイテムの最大数

32－（マップ内のみずつぼ、あぶらつぼ、カギの配置数）
※クリスタルケージを運ぶことになるマップでは、さらに－1される

46 アイテムが消える法則はほかにもある

アイテムが出現しているときに下記のことを行なうと、そのアイテムは消えてしまう。ちなみに、カギが消えることはない。

←アイテムが置いてある状態で瘴気ストリームの属性を見ると、置かれていたアイテムがすべて消えてしまう。

◆出現しているアイテムが消える条件

- ●アイテムから遠く離れる（地形レーダーの縦幅で約2画面分が目安）
- ●約3分間放置する
- ●ティパの村の村長やスティルツキンから瘴気ストリームの属性を聞く

47 どんな物でも軽々と押せるようになる秘密のおまじない

看板や石碑などを調べたときのメッセージが出ている状態でダメージを受けて、調べるのを中断させられると、アイテムやクリスタルケージ、敵を押すときに移動速度が低下しなくなる。クリスタルケージを高速で運ぶのに利用できるが、約2秒間押しつづけるとケージをすり抜けてしまう点には注意すること。なお、この状態は、マップを切りかえるか、ダメージを受けずに看板などを調べ終えるまでつづく。

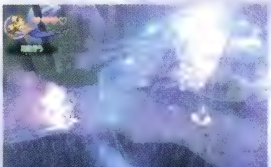
48 瘴気ストリームにいるカーバンクルに近づく方法

クリスタルケージの属性を「？」にして、レベナ高地から受難の大穴へと通じる瘴気ストリームに入ると、遠くにカーバンクルがいるが、近づくと逃げられてしまう。しかし、瘴気ストリームに入った直後の場所にクリスタルケージを置いた状態で近づけば、カーバンクルに逃げられずにすむのだ。

←近づいて話しかけようとしても、残念ながら反応はない。なお、カーバンクルがここに現れるのは、マグ・メルのカーバンクルが全員起きるまで。

49 瘴気ストリームから出られなくなってしまう

瘴気ストリームを越える途中、クリスタルケージの効果範囲が強く光った場所でクリスタルケージを置いて先に進むのは避けたい。なぜなら、置いた場所によっては、瘴気の壁にはばまれてクリスタルケージを取りにもどれず、瘴気ストリームから出られない状態になってしまうからだ。ただし、近くにスティルツキンがいるなら、彼に話しかけて瘴気ストリームの属性を見れば、クリスタルケージが手元にもどる。



←いったんこの状態になったら、瘴気ダメージで力つきてコンティニューするか、リセットしてやり直すのを覚悟しよう。

50 ギルを置いても所持金がそのままに

マルチモードで下記の手順を行なうと、ギルを置いたり拾ったりしても所持金が増減しない状態になる。この状態を解除するには、メニュー画面で「てがみ」を再度選べばいい(そのさいに手紙を読む必要はない)。以上の現象を利用して、ギルを置いたあと、ほかのキャラクターに拾わせるか、所持金が増減しない状態を解除してから自分が拾えば、所持金を増やすことが可能だ。

◆所持金が増減しない状態にする手順

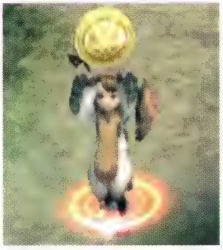
メニュー画面で「てがみ」を選ぶ

▼

いずれかの手紙を読んでいる最中にSELECTボタンを2回押す

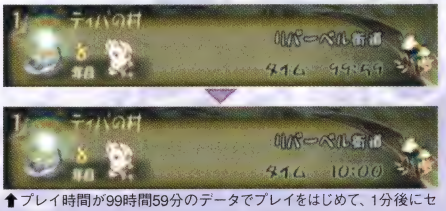
51 所持金の限界は?

所持金の上限額は、9999万9999ギル。ギルを拾おうとしたとき、そのギルの金額を足すと所持金が上限額を超えてしまう場合は、右の写真のように、ギルを持ち上げるところが見られる。



52 プレイ時間の表示が奇妙になる

セーブデータにはプレイ時間が表示されるが、プレイ時間が100～109時間台のあいだなど「時間が3ケタ、かつ時間の下2ケタが00～09」という状態のときは、時間の十の位が表示されない。たとえば、プレイ時間が102時間30分のときにセーブすると、表示は「12:30」になる。



⬆プレイ時間が99時間59分のデータでプレイをはじめて、1分後にセーブしたのが下のデータ。実際のプレイ時間は100時間00分だが、「10:00」と表示される。

53 ゲームキューブのコントローラでもマルチモードで遊べる

マルチモードでは、ゲームボーイアドバンス(以下GBA)をコントローラとして使うことになる。ところが、ゲームのプレイ中は、ゲームキューブのコントローラに差しかえても操作できるのだ。ただし、ワールドマップからフィールドマップに入るとき、ショップを利用するとき、ミニゲーム『けちらせ！キャラバンロード』をプレイするときなどは、コントローラをGBAに差しかえておく必要がある。

54 驚異! GBAなしでマルチモードを遊ぶ方法

マルチモードをプレイするときに、GBAはゲームボーイプレイヤーで代用が可能。つまり、下記のように接続すれば、GBAを使わなくても、複数のプレイヤーでマルチモードを楽しむことができるわけだ。

◆必要なもの

- ●ゲームキューブを人数分+1台
- ●ゲームキューブ用コントローラを人数分+1個
- ●ゲームボーイプレイヤーを人数分
- ●GBAケーブルを人数分
- ●『FFCC』のソフト1本
- ●ディスプレイを人数分+1台(※1)

※1……1台あればプレイ可能だが、メニュー画面やレーダーは見られない

◆4人プレイ時の接続方法

アーティファクト・コンプリートへの道

The Road to Artifact Complete

アーティファクトとは、キャラクターを強化する効果を持つ秘宝のことで、簡単に入手できるものからレアなものまで全部で73種類ある。世界中を旅してすべてのアーティファクトを集めよう。

アーティファクトの基礎知識

アーティファクトには、能力値を上げるものやコマンドスロットを増やすものなどがあり、その効果によって右下の表のように6つの系統に分類される。1度のダンジョン探索では、複数のアーティファクトを拾うことが可能だが、実際に入手できるのはダンジョンクリア後の精算画面で選択したひとつのみだ。

←こうげき系、まほう系、ぼうぎょ系のアーティファクトは同じ形だが、それぞれオレンジ、紫、緑、と色が異なる。

➡リング系のアーティファクトにかぎり、魔石と同じように、コマンドスロットにセットして使用することが可能。

◆アーティファクトの特徴

- ●キャラクターを強化する効果がある
- ●拾うだけで効果が得られる
- ●同じものを複数入手することはできない
- ●ショップで売却したり、捨てることはできない
- ●ほかのキャラクターに渡すことはできない

◆アーティファクトの系統

系統	効果	種類数
こうげき系	こうげきを1～5上げる	23種類
まほう系	まほうを1～10上げる	22種類
ぼうぎょ系	ぼうぎょを1～5上げる	15種類
コマンドスロット系	コマンドスロットを1個増やす	4種類
リング系	まほうを1上げる／コマンドスロットにセットすることで特定の魔法を使用可能にする	5種類
HP系	最大HPをハート1個分増やす	4種類

コンプリートしたときに得られる効果

すべてのアーティファクトを集めると、下記の状態までキャラクターを強化することができる。コンプリートを達成して、最強のキャラクターを目指そう。

◆アーティファクトをコンプリートした状態で得られる効果

- ●HP＋ハート4個分
- ●こうげき＋50
- ●ぼうぎょ＋35
- ●まほう＋82
- ●コマンドスロット＋4個
- ●魔石を所持していなくても、『ファイア』『ブリザド』『サンダー』『ケアル』『レイズ』が使える（マジックパイルにも利用可能）

←すべてのアーティファクトを集めると、メニュー画面の「アーティファクト」がスキ間なく埋まる。

➡アーティファクトは、ダンジョンを1回クリアするごとにひとつしか入手できない。そのため、コンプリートを達成するには、同じダンジョンを何度もクリアする必要がある。

アーティファクトが出現する状況

アーティファクトは、ダンジョンで特定の宝箱に入っていたり敵が落とすほか、ボスを倒したときに「戦利品」として出現する。例外として、ライナリー砂漠では、特定のサボテンにも隠されているので、該当するサボテンはかならず壊しておこう(→P.368)。ちなみに、1回のダンジョン探索で、宝箱や敵から同じ系統のアーティファクトが複数出現することはない(ヴェレンジェ山をのぞく)。

←ヴェレンジェ山には、アーティファクトが出現する宝箱が14個も置かれている(→P.374)。ただし、あずかりものとして拾えるのは4つまでだ。

➡ボスを倒したときの戦利品は、4つでひとつのグループとなっていて、出現するものの数が変動することはない。

◆アーティファクトを出現させる方法

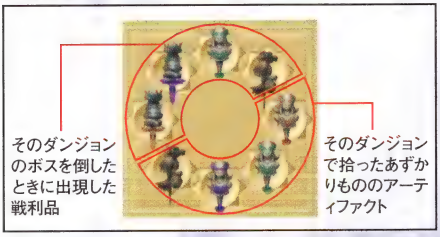
- ●特定の宝箱を開ける
- ●特定の敵を倒す
  → 合計最大4つ(※1)
- ●ダンジョンのボスを倒す → 最大4つ

※1……ヴェレンジェ山をのぞく

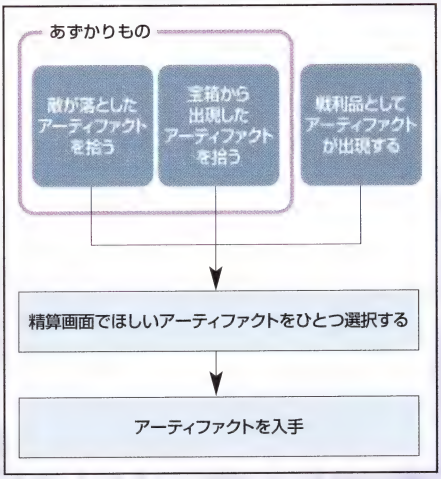
アーティファクトの入手方法

ダンジョンで拾った直後のアーティファクトは「あずかりもの」となっていて、一時的には効果を発揮するが、ダンジョンから出ると消えてしまう。ダンジョンをクリアすると精算が行なわれ、このときに、あずかりものと戦利品のなかからほしいものをひとつだけ入手できるのだ(そのほかのものは消滅)。ただし、ヴェレンジェ山では精算が行なわれないため、アーティファクトを拾っても入手することはできない。

◆精算画面でのアーティファクトの表示位置

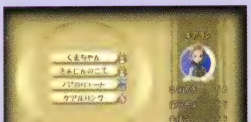


◆アーティファクトを入手するまでの流れ



アーティファクトの効果の重複

すでに入手しているアーティファクトをもうひとつ手に入れることはできないが、あずかりものとして拾うことは可能だ。その場合、それぞれのアーティファクトの効果は重複するので、ダンジョンで出現したアーティファクトはすべて拾っておこう。ただし、各能力値やコマンドスロットの個数には上限(最大HPはハート8個分、そのほかの能力値は99、コマンドスロットは8個)が設定されていて、得られる効果がこれを超えた場合、超過分は切り捨てられてしまう。



←アーティファクトを拾い、その効果を重複させても、上限を超えてキャラクターを強化することはできない。

出現するアーティファクトの決まりかた

出現するアーティファクトは、それぞれの宝箱や敵ごとに設定されていて、たとえ同じ種類のモンスターであっても、倒したときに何が出現するかは個体ごとにちがう。一方、戦利品の場合は、出現するもののグループが、各ボスごとに設定されている。宝箱や敵から出現する場合と、戦利品として出現する場合とでは、出現するものの決まりかたに以下のようなちがいがあるので、しっかりと理解しておこう。

宝箱や敵から出現する場合

それぞれの宝箱や敵には、出現するものが8種類ずつ設定されており、ダンジョンLVによって、右の表のように、そのなかの4種類が候補として決まる(a～hには、同じものが複数設定されている場合もある)。宝箱を開けたり、敵を倒すと、候補のなかのいずれかがランダムで出現する仕組みだ。ただし、「――」といった候補が含まれていることもあり、それが選ばれた場合、その宝箱や敵からは何も出現しない。

◆影響する要素

●ダンジョンLV(→P.309)

◆宝箱や敵から出現するものの候補

出現するもの	ダンジョンLV1	ダンジョンLV2	ダンジョンLV3
a(しゅりけん)	しゅりけん		
b(マンイーター)	マンイーター		
c(ダブルハーケン)	ダブルハーケン	ダブルハーケン	
d(グリーンベレー)	グリーンベレー	グリーンベレー	
e(フレイムタン)		フレイムタン	フレイムタン
f(アイスブランド)		アイスブランド	アイスブランド
g(イカサマダイス)			イカサマダイス
h(さすけのかたな)			さすけのかたな

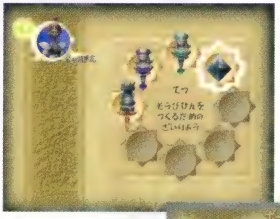
※アーティファクト名はカトゥリゲス鉱山のオーガを倒したときのもの

戦利品として出現する場合

戦利品は、各ボスごとに設定された8つのグループのなかから、ダンジョンLVおよび評価点に応じて、下の表のように出現候補のグループが決まる。それらのなかからランダムで、いずれかのグループが出現するのだ(たとえば、ダンジョンLVが1のときに高い評価点を獲得すると、グループA～Dのいずれかが1／4の確率で出現)。なお、各グループを出現させるために必要となる評価点は、ダンジョンとプレイ人数ごとに設定されていて(→P.316～372)、マルチモードの場合は全員の評価点の合計によって候補のグループが決定する。

◆影響する要素

●ダンジョンLV(→P.309)
●評価点(→P.222)



←戦利品のなかには、アーティファクトだけでなく、素材やレシピが含まれていることもある。

➡良いものが多く含まれているグループを出現させるためには、高い評価点を獲得することが必須条件となる。

◆戦利品として出現するグループの候補

出現するグループ	ダンジョンLV1での評価点				ダンジョンLV2での評価点				ダンジョンLV3での評価点			
	低い(0～94)	やや低い(95～118)	やや高い(119～148)	高い(149～999)	低い(0～94)	やや低い(95～118)	やや高い(119～148)	高い(149～999)	低い(0～94)	やや低い(95～118)	やや高い(119～148)	高い(149～999)
A	A	A	A	A								
B		B	B	B								
C			C	C	C	C	C	C				
D				D		D	D	D				
E							E	E	E	E	E	E
F								F		F	F	F
G											G	G
H												H

※評価点の値はリバーベル街道をシングルモード(＝ひとり)でプレイしたときのもの

入手できるダンジョンLVが限定されるアーティファクト

大半のアーティファクトは、各ダンジョンのダンジョンLVによって、手に入れやすさが変化する。基本的には、ダンジョンLVが上がると、強いアーティファクトが出現するようになり、逆に、弱いアーティファクトは出現しにくくなってしまう。なかには、特定のダンジョンLVでしか入手できないものもあるのだ。以下に、入手可能なダンジョンLVが限定されるアーティファクトをまとめてみたので、アーティファクトデータ(→P.404)を参照し、出現するダンジョンおよびダンジョンLVを確認しておこう。

LV1～2のダンジョンでしか入手できないもの

下記の3種類のアーティファクトは、LV1～2の特定のダンジョンでしか出現しない。コンプリートの達成に関わるので、かならず入手しておくこと。

◆該当するアーティファクト

- ●ひかりのじてん
- ●ルーンのつえ
- ●バックラー

←該当するアーティファクトはどれも、ダンジョンLVが低いうちなら簡単に手に入れることができる。

LV3のダンジョンでしか入手できないもの

下記の14種類のアーティファクトは、LV3の特定のダンジョンでしか入手できない。いずれも出現確率は低いが、各ダンジョンがLV3になったら、これらの入手に挑戦していこう。

◆該当するアーティファクト

●オニオンソード	●アルテマのしょ
●アメノムラクモ	●セイブザクィーン
●げっかびじん	●まもりのゆびわ
●マサムネ	●イージスのたて
●ガラティーン	●ラストポケット
●トウテツパターン	●レイズリング
●リボン	●サンペンダント

←レアなアーティファクトの多くは、LV3の特定のダンジョンで高い評価点をかせがなければ出現しない。

➡左記のアーティファクトのうち、オニオンソード、アルテマのしょは、複数のダンジョンで入手することが可能。

取り逃してしまったアーティファクトの入手方法

LV1～2のダンジョンでしか出現しないアーティファクトを取り逃してしまった場合、基本的にそれらは入手できなくなる。しかし、右記の手順でLV1～2のダンジョンが残っているデータにマルチモードのゲストキャラクターとして参加すれば、取り逃してしまったアーティファクトを入手して元データへ持ち帰ることが可能だ(アーティファクト以外のものを元データへ持ち帰ることはできない)。ちなみに、LV3のダンジョンに挑戦できるデータに同じ方法でゲストキャラクターとして参加すれば、ゲームを開始してすぐに強力なアーティファクトを入手することもできる。

なお、注意しなければならないのが、マルチモードができる環境(＝人数分のGBAとGBAケーブル)と、2枚のメモリーカードが必要となる点。これらを準備したうえで、目的のアーティファクトの入手に挑もう。

◆ゲストでアーティファクトを入手する手順

①ほしいアーティファクトが出現するダンジョンLVのデータが入ったメモリーカードをスロットAに差してロードする。
②ゲストとして参加させるキャラクターのデータが入ったメモリーカードをスロットBに差し、ワールドマップメニューの「ともだちをよぶ」→「キャラクターの移動」を選択して、ゲストキャラクターを読みこむ。
③アーティファクトを入手後セーブし、スロットA、Bのメモリーカードを入れかえ、リセットする。
④スロットAのメモリーカードのデータをロードし、ワールドマップメニューの「ともだちをよぶ」→「キャラクターの移動」を選択して、スロットBのメモリーカードからゲストキャラクターをもどす。

効率よくコンプリートを達成する手順

アーティファクト・コンプリートを目指すときには、なるべくムダをはぶくとともに、より高い確率で目的のアーティファクトが入手できるようにゲームを進めていきたいところ。そこで、いかにアーティファクトを効率よく入手していくかを重視した、コンプリートの手順を紹介する。参考にしてほしい。

チャートの使いかた

下記のチャートの順番どおりにダンジョンをクリアし、アーティファクトを入手していくと、効率よくアーティファクト・コンプリートを達成できる。各ダンジョンは、記載しているアーティファクトがすべてそろうまでくり返しクリアすること。以下に、このチャートでアーティファクトを手ぎわよく入手するためのコツを解説しておく。

●宝箱やサボテンから入手するもの

目的のアーティファクトを拾い、そのままボスを倒しに行くだけでいい。該当する宝箱やサボテンの位置は、エリア別攻略(→P.312)で確認しよう。狙っているアーティファクトが出現するまで「宝箱を開ける→リセット」をくり返すのも有効。

●戦利品から入手するもの

戦利品の各グループを出現させるために必要な評価点には、4つの段階がある(→P.246)。このうちもっとも低い評価点で出現するグループは、「そのグループの出現条件しか満たさない(=評価点をあまりかせがない)」といった方法で、100%出現させることが可能。チャートではこの方法を多用しているが、それを実行する場合は、加点式のボーナス条件(→P.223)のときにダンジョンを走り抜けてクリアするだけでいい。逆に、ボーナス条件が減点式のときだと、走り抜けるだけでは評価点がある程度高くなってしまう場合が多いので、ダンジョンに入り直してボーナス条件を変更しよう。

チャートを使ううえでのワンポイントアドバイス

●ケアルの魔石を最優先で拾う
ダンジョンを走り抜けてクリアする場合でも、アーティファクトを入手するにはボスを倒すことになる。多少のダメージは避けられないので、ケアルリングを入手するまではケアルの魔石をかならず拾っておこう。

●暗黒特性を持つボスに注意
コナル・クルハ湿原のドラゴンゾンビと、レベナ・テ・ラのリッチは暗黒特性を持っている。ボスのところまで走り抜ける途中で魔石を拾い、ホーリー系の魔法が使えるようにしておくこと。

アーティファクト・コンプリート・チャート

チャートの見かた

1年目	❶	❷	❸	❹
リバーベル街道(LV1)				
□しゅりけん		1		100%
□バックラー		1		100%
□モーグリポケット		1		100%
キノコの森(LV1)				
□アースペンダント		1		100%
カトゥリゲス鉱山(LV1)				
□りゅうのひげ		1		100%

❶ダンジョン名……訪れるダンジョンの名前。カッコ内はダンジョンLVを表す。
❷アーティファクト名……そのダンジョンで入手するべきアーティファクトの名前。【 】内のものは、のちに高い確率で入手可能だが、できればその時点で入手しておきたいアーティファクトであることを表す。
❸出現させる方法……そのアーティファクトを出現させる方法。アイコンの意味は以下のとおり。
宝…宝箱を開けたときに出現する。
サ…サボテンを壊したときに出現する。
1〜4…戦利品として出現する。併記している1〜4の数字は、そのアーティファクトを含むグループを出現させるために必要な評価点が、下から何段階目のものかを表す(→P.246)。
❹出現確率……❸の方法でそのアーティファクトが出現する確率。

1年目	リバーベル街道(LV1)		
	□しゅりけん	1	100%
	□バックラー	1	100%
	□モーグリポケット	1	100%
	キノコの森(LV1)		
	□アースペンダント	1	100%
	カトゥリゲス鉱山(LV1)		
	□りゅうのひげ	1	100%

2年目	ゴブリンの壁(LV1)		
	□ダブルハーケン	1	100%
	□はねつきぼうし	1	100%
	□きれいなうでわ	1	100%
	ジャック・モキートの館(LV1)		
	□フレイムタン	1	100%
	□ルーンのつえ	1	100%
	□チョコボポケット	1	100%
	□【ムーンペンダント】	3	33%
	ティダの村(LV1)		
	□ぎんぶちめがね	1	100%

3年目

ティダの村(LV1)		
□ねじりはちまき	1	100%
ヴェオ・ル水門(LV1)		
□アイスブランド	1	100%
□ぎんのうでわ	1	100%
□ブリザドリング	1	100%
□【パワーリスト】	宝	25%
セレバティオン洞窟(LV1)		
□サンダーリング	2	50%
	宝	25%
□オーガキラー	1	100%
デーモンズ・コート(LV1)		
□イカサマダイス	1	100%

4年目

キランダ火山(LV1)		
□えんげつりん	1	100%
□ドリル	1	100%
コナル・クルハ湿原(LV1)		
□ケアルリング	2	50%
	宝	25%
レベナ・テ・ラ(LV1)		
□トールハンマー	1	100%

5年目

ライナリー砂漠(LV1)		
□マスカレイド	1	100%
□マインゴーシュ	1	100%
□スターペンダント	1	100%
ゴブリンの壁(LV2)		
□あしゅら	1	100%
□フェアリーリング	1	100%
□アライのメット	1	100%
リバーベル街道(LV2)		
□クリスナイフ	1	100%

6年目

キノコの森(LV2)		
□マンイーター	1	100%
□けんじゃのつえ	1	100%
カトゥリゲス鉱山(LV2)		
□ルーンのベル	1	100%
キランダ火山(LV2)		
□ファイアリング	1	100%

7年目

ライナリー砂漠(LV2)		
□ゴブリンポケット	1	100%
□【くまちゃん】	サ	50%
キランダ火山(LV2)		
□グリーンベレー	1	100%
ジャック・モキートの館(LV2)		
□きばのおまもり	1	100%
□ひかりのじてん	1	100%
□くろずきん	1	100%
□ムーンペンダント	1	100%
ヴェオ・ル水門(LV2)		
□エルフのマント	1	100%

8年目

リバーベル街道(LV3)		
□セイブザクィーン	4	25%
□メイジスタッフ	1	100%
セレバティオン洞窟(LV2)		
□パワーリスト	2	50%
	宝	25%
□カイザーナックル	1	100%
□メイジマッシャー	1	100%
コナル・クルハ湿原(LV2)		
□ワンダーバングル	1	100%

9年目

ライナリー砂漠(LV3)		
□サンペンダント	4	25%
□ダークマター	1	100%
デーモンズ・コート(LV2)		
□キャンディリング	1	100%
□ねずみのしっぽ	1	100%
□【きんのかみかざり】	宝	25%
レベナ・テ・ラ(LV2)		
□チキンナイフ	1	100%

10年目

ゴブリンの壁(LV3)		
□ガラティーン	4	25%
□あかいくつ	1	100%
カトゥリゲス鉱山(LV3)		
□アメノムラクモ	4	25%
□ラストポケット	3	33%
ジャック・モキートの館(LV3)		
□げっかびじん	4	25%

11年目

キノコの森(LV3)		
□さすけのかたな	1	100%
□タマのすず	1	100%
デーモンズ・コート(LV3)		
□イージスのたて	4	25%
□きょじんのこて	1	100%
□【ノアのリュート】	宝	25%
セレバティオン洞窟(LV3)		
□まもりのゆびわ	4	25%

12年目

キランダ火山(LV3)		
□マサムネ	4	25%
コナル・クルハ湿原(LV3)		
□レイズリング	4	25%
□きんのかみかざり	1	100%
□くまちゃん	1	100%
レベナ・テ・ラ(LV3)		
□リボン	4	25%

13年目

ヴェオ・ル水門(LV3)		
□オニオンソード	宝	25%
□アルテマのしょ	宝	25%
□トウテツパターン	4	25%
□ノアのリュート	2	50%
□ちからだすき	1	100%
□ワンダーワンド	1	100%

アーティファクト・コンプリート!!

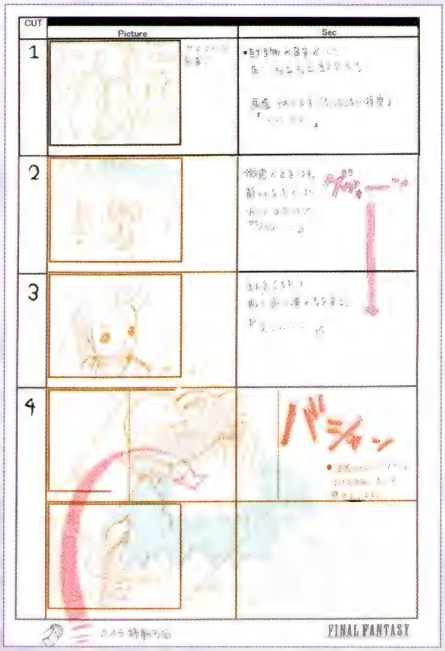
FFCC設定美術館

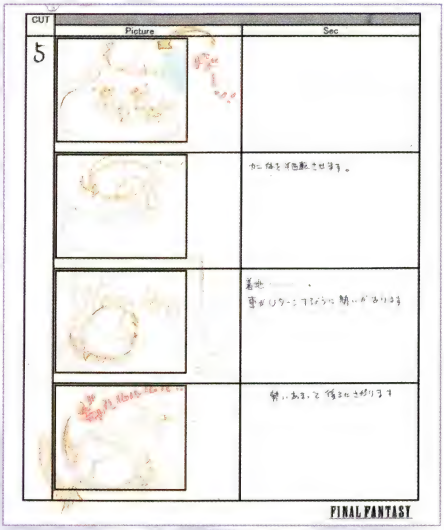
Final Fantasy Crystal Chronicles Art Gallery

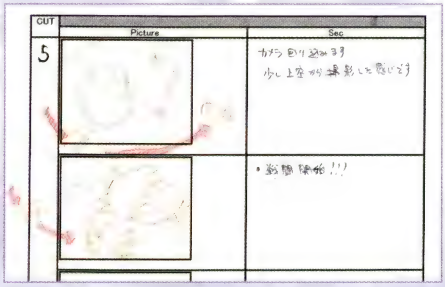
ゲームの開発中に制作されたイラスト原画や設定原案の数々。
本来なら日の目を見ることがない、これらの貴重な資料を特別に公開する。約300点の美術素材を堪能してほしい。

設定資料の部屋

まずは、ゲーム中の演出や世界設定のために描かれたイラストなどをご覧いただこう。

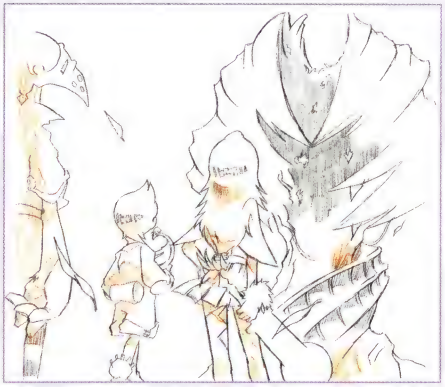






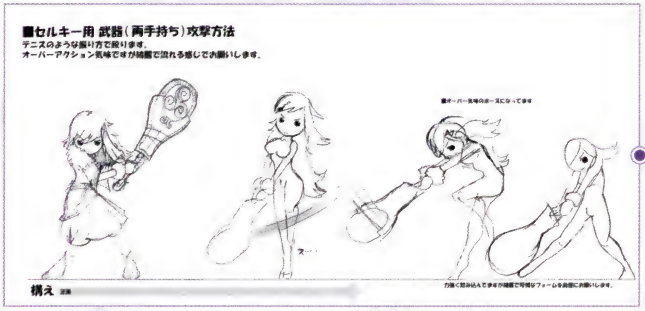
ボス出現シーン絵コンテ

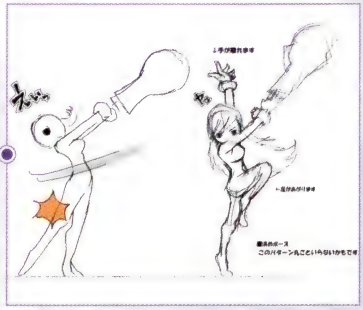
リバーベル街道のボス、ジャイアントクラブが出現するシーンの演出指示が書かれている。これをもとにして、キャラクターやカメラの動きなどを決めていくのだ。



ミルラの木

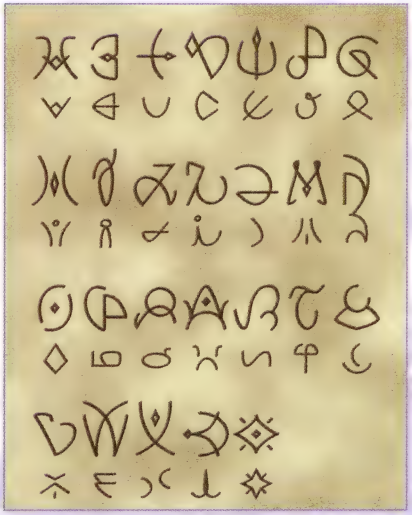
左は、ミルラの木からしずくを得るシーンのイメージイラスト。右はミルラの木の全体像だ。





女性セルキーの攻撃モーション

女性セルキーが『たたかう』で攻撃したときのモーション（動き）についての原案。ときには、キャラクターデザイナーからモーションデザイナーへこまかな要望も。



古代文字

ゲーム中の看板などに書かれている、この世界独自の文字。左上から右下に向かって、A～Zに対応している（上段が大文字、下段が小文字）。

町のキャラクターの部屋

つづいては、町などにいるキャラクターたちのイラストだ。こまかい装飾にも注目。

クラヴァット・男（父）

クラヴァット・男（弟）

クラヴァット・男

クラヴァット・男（兄）

クラヴァット・男

クラヴァット・男

ローラン

メ・ガジ

ハーディ

クラヴァット・女（母）

クラヴァット・女（姉）

クラヴァット・女

クラヴァット・女

クラヴァット・女（妹）

マレード

ル・ティパ

フィオナ

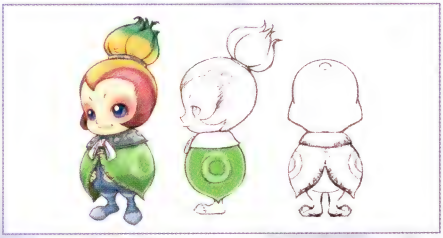
フィオナ（変装時）

リルティ・兵士

トリスタン

リルティ・男（兄）

リルティ・女（姉）



リルティ・男（弟）

リルティ・女（妹）

黒騎士

ユーク・男（兄）

リルティ・男（かじ屋）

ユーク・男（弟）

ユーク・女（姉）

ユーク・男

ユーク・女（妹）

セルキー・男（兄）

セルキー・男（弟）

セルキー・女（姉）

セルキー・女（妹）

バル・ダット

ディアドラ

カーバンクル

スティルツキン

モーグリ・オス

アルテミシオン

モーグリ・メス

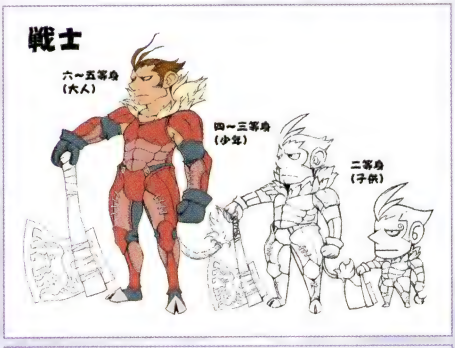
ウシ

鳥

キャラクター原案の部屋

キャラクターのデザインが決まるまでに描かれた原案イラストの数々を見ていこう。

⬆➡開発初期に描かれた原案イラスト。右の機械のようなキャラクターは、ユークの原型だろうか。



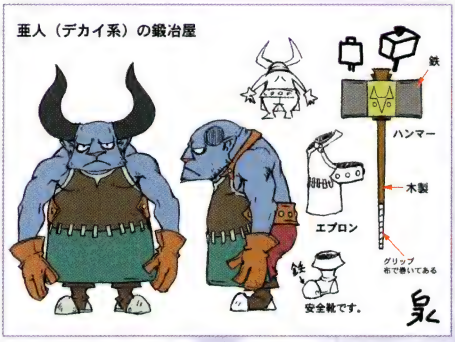
⬅⬆種族ではなく、職業によって描きわけられている。これらのイラストが描かれたころには、経過年数によってキャラクターが3段階に成長するという設定があったようだ。

➡開発初期に描かれたイメージイラスト。

レイヨウ族の魔法使い

山猫族の親子

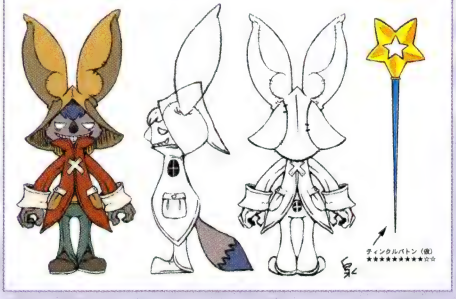
亜人（デカイ系）の鍛冶屋



←⬇最終的に採用されたものよりも、獣人に近いデザイン原案。持ち物についても設定されている。

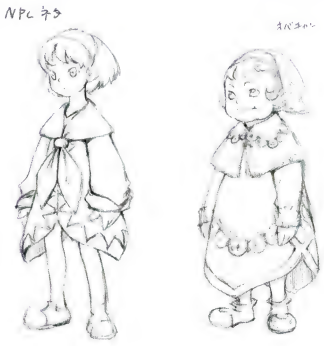
亜人（チビ）黒魔法使い

10/25 カラー変更

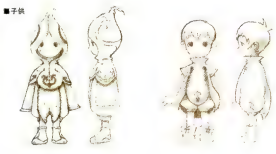


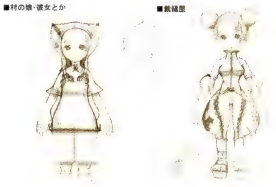
■リザードナイト

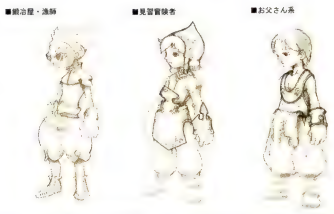
・わりかし頭の良いリザードマン
・たまに、肉を食べようとしたら、仮面を外すのを忘れ、イライラする。

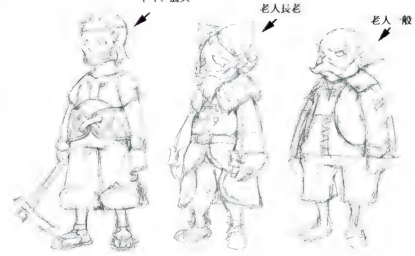


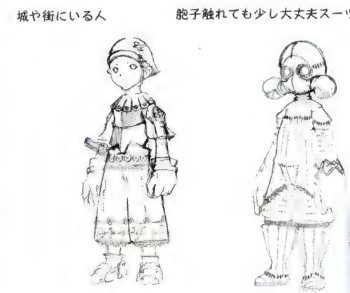
■村とか町の人々
体のバランス等仮です











クラヴァット原案

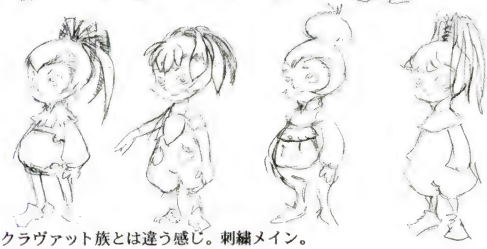
クラヴァットについては、衣装のデザインが豊富だ。このなかのいくつかは、実際のゲーム中に採用されている。

リルティねた

リルティ原案

さまざまな髪型のデザインに注目。次ページにあるスケッチから推察すると、デザインのもとは植物のタネのようだ。

リルティ戦士

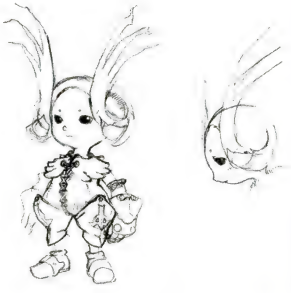


服装はクラヴァット族とは違う感じ。刺繍メイン。

リルティ

バトルの敵としても使えればよいですが…

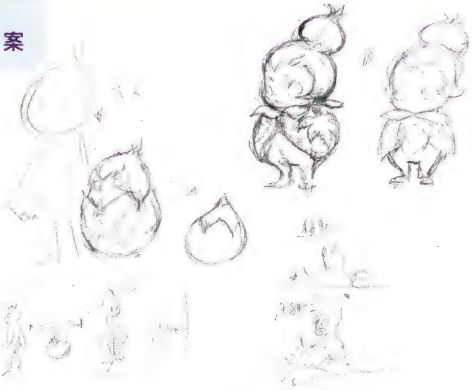
リルティ戦士女性



リルティ原案

リルティ頭変え

モーション共有です



リルティ姫

野良リルティ

ハイランダー族ねた

ハイランダー男

ハイランダー子供

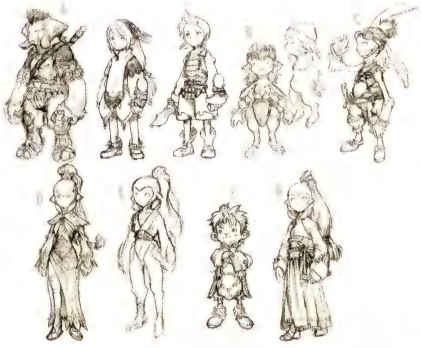
ユーク原案

鳥がモチーフになっているユークのデザイン。ちなみに、ユークという名前に決まる前はハイランダーと呼ばれていた。

セルキー族ねた

セルキー原案

クラヴァットと外見は似ているものの、セルキーの衣装のほうがワイルドタッチ。露出度も全体的に高めになっている。



⬆➡キャラクターデザインの候補として描かれたスケッチ。クラヴァットの最終デザイン（つんつん、ろんぐ）も見受けられる。

モーグリ

⬆モーグリのデザイン候補たち。最終的にはCの案が採用されたようだ。Aのデザインは『FFIX』のモーグリに似ている。

カーバンクル

⬇ゲーム中では巨大な身体をしているカーバンクルだが、スケッチ段階では小動物のようなデザイン案もあった。

カーバンクル　ラフスケッチ

モンスターイラストの部屋

ポリゴンモデルを制作するベースとなった、
モンスターたちのイラストを集めてみた。

オーガ

オーク

ギガース

キラービー

キマイラ

コカトリス

クァール

コウモリ

グレムリン

ゴースト

ゴブリン

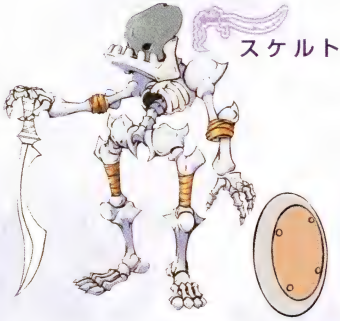
サハギン

サンドサハギン

ストーンサハギン

サハギンロード

シェード



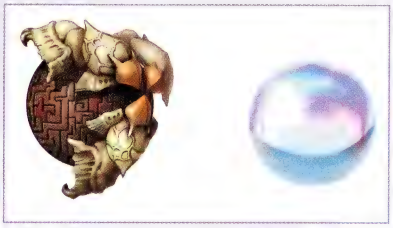
スケルトン

スケルトンメイジ

ズー

スコーピオン

エレキスコーピオン



スフィア

ロックスコーピオン

デスナイト

ヘルプラント

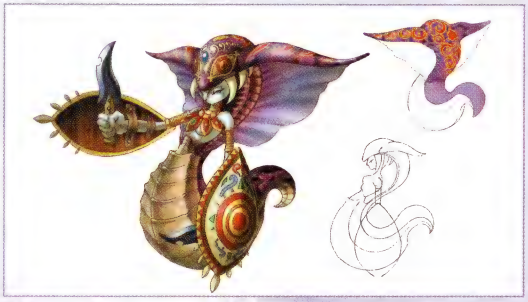
ナイトメア

ストーンプラント

マジックプラント

ムー

スノームー

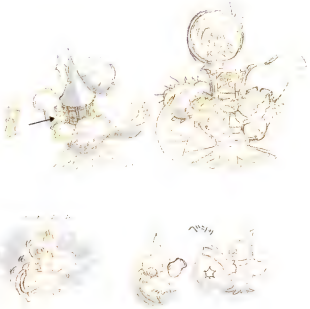


ラミア

リザードマン

ジャイアントクラブ

オークキング



アームストロング

ゴブリンキング

ケイブウォーム

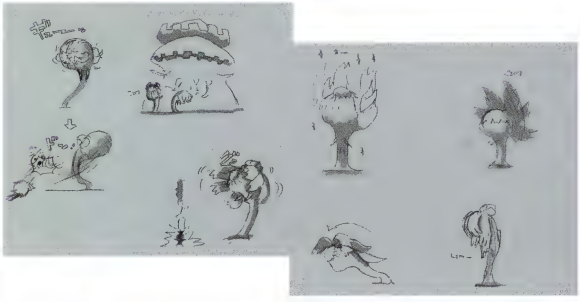
リッチ

ミセスモキート

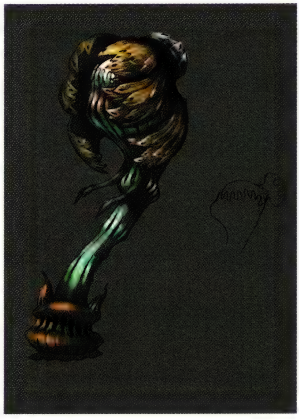
ゴーレム

リザードマンキング

メテオパラサイト



テンタクル



ラモエ

ミオラモエ

小物イラストの部屋

アイテムや武器といった小物についても、設定用のイラストが用意されている。

食料

ユニークなデザインが多い。なお、ニクのイラストは2種類あるが、骨のついているほうはゲーム未使用のものだ。

すずなりチェリー

にじいろぶどう

しましまリンゴ

ほしがたにんじん

ひょうたんいも

まんまるコーン

ニク

さかな

ニク(未使用)

ふしぎなえきたい

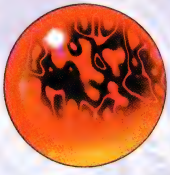
ミネ

ミルク

素材

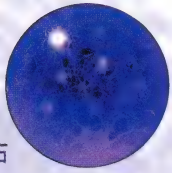
レシピ

ファイアの魔石



ケアルの魔石

タネ



サンダーの魔石

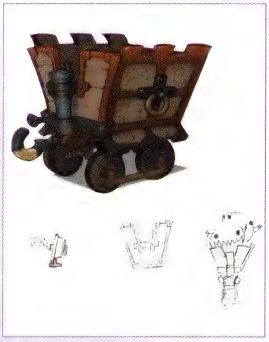
手紙

日記

水かけ祭りの
たいまつ

水かけ祭りで演奏される楽器

ユークが背負う荷物



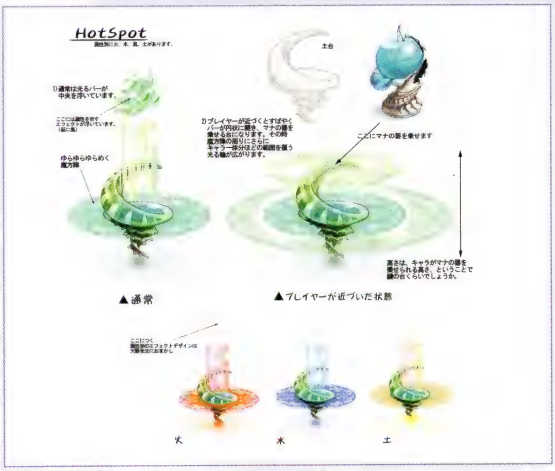
カトゥリゲス
鉱山のトロッコ

馬車

実家で育つ木

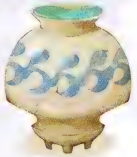
渡し船

ホットスポット



カギと台座

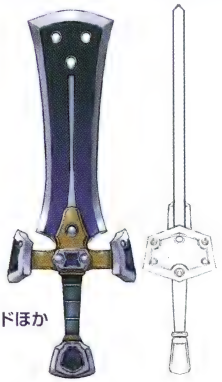
みずつぼ



あぶらつぼ

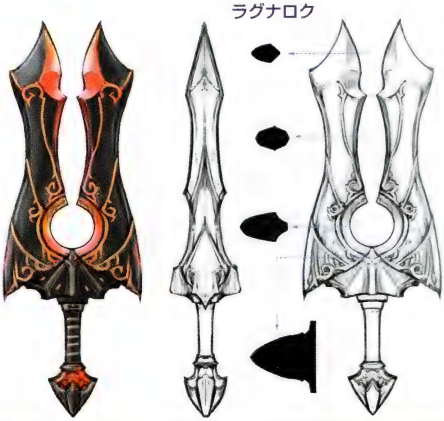
剣

セーフブレイド



アイアンソードほか

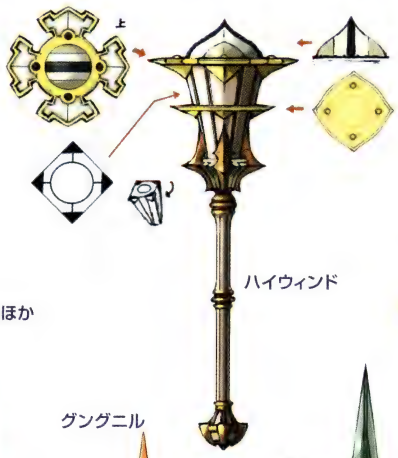
エクスカリバー



ラグナロク

槍

アイアンランスほか



ハイウィンド

ドラグーンスピア

グングニル

パルチザンほか

ロンギヌス

ハンマー

オークハンマーほか

ミスリルハンマー

ウェイブハンマーほか

マジカルハンマー

ラケット

オーラシュートほか

ダブルシュート

クイーンヒール

ハードスマッシュほか

グランドスラム

盾

アイアンシールドほか

ミスリルシールドほか

ダイヤシールドほか

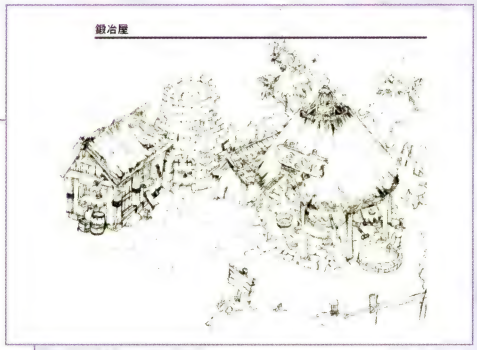
チョコボシールド

背景原画の部屋

マップ（BG）用に描かれた100点近くの原画を一挙公開。書きこまれている文章も必見だ。

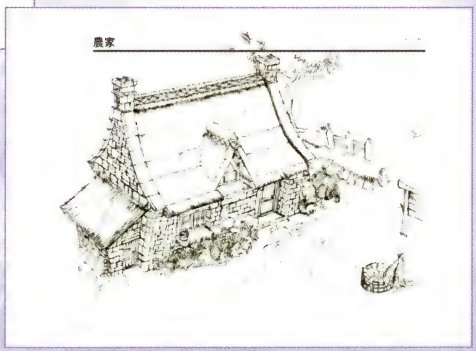
ティパの村

➡村の全体図。岬の突端に錬金術師の小屋があるなど、実際のゲーム中とは多少異なっている。



かじ屋の家

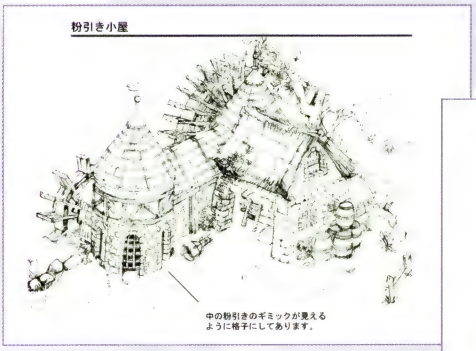
さいほう屋の家



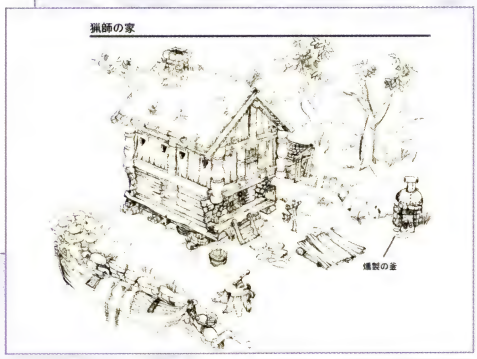
農家の家

牛飼いの家

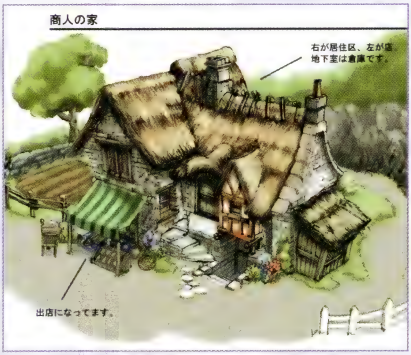
ティパの村



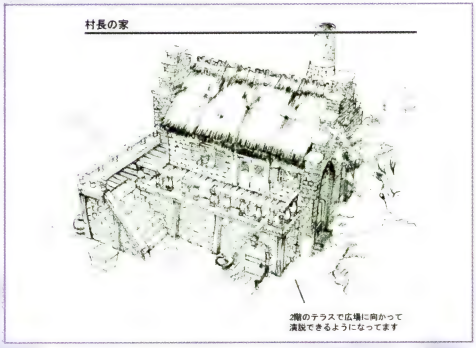
こなひきの家



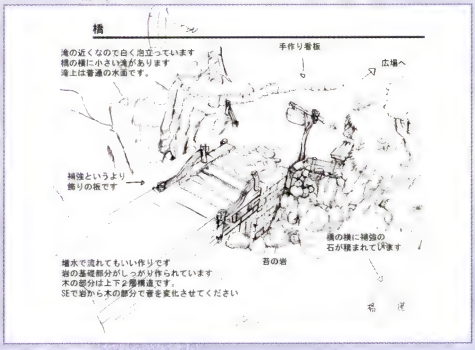
漁師の家



商人の家

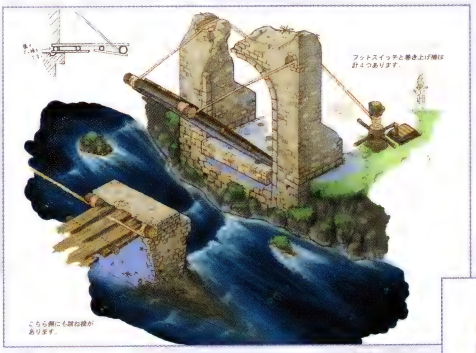


村長の家



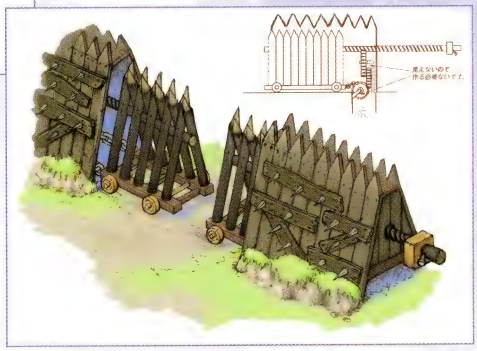
橋

リバーベル街道

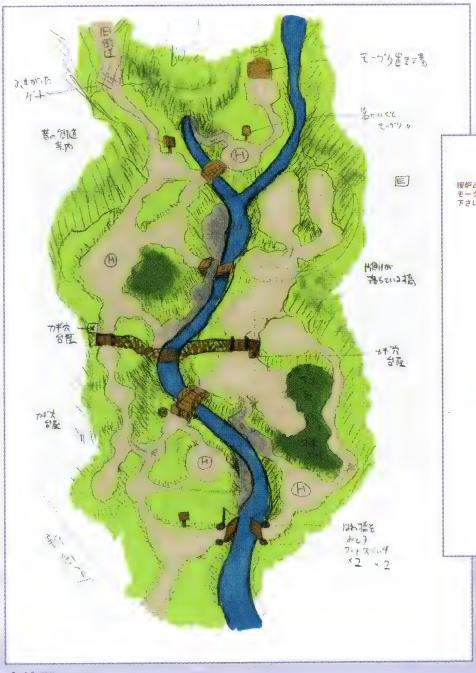


跳ね橋

←各所に立っている案内板。書かれている古代文字(→P.251)は「RIVER」「MOGRI」と読める。



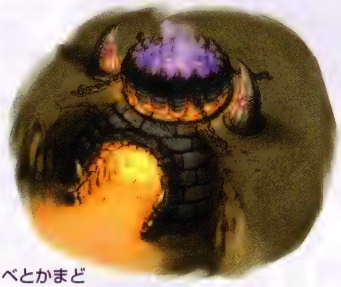
関所



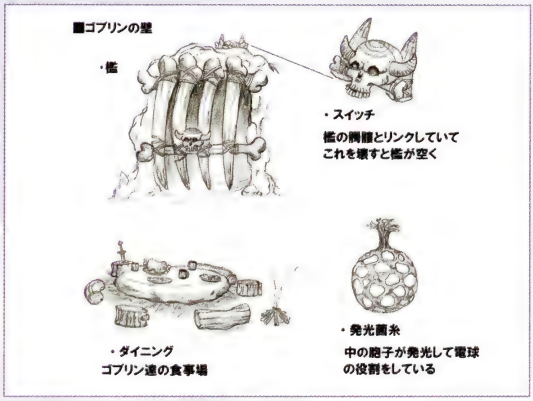
全体図

モーグリの家

ゴブリンの壁

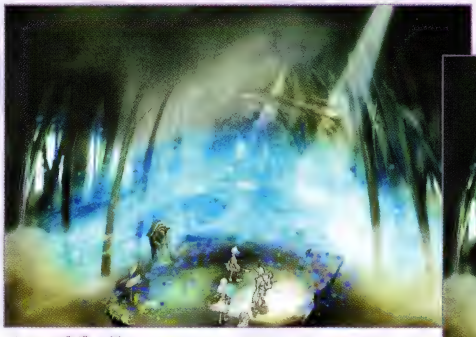


ナベとかまど

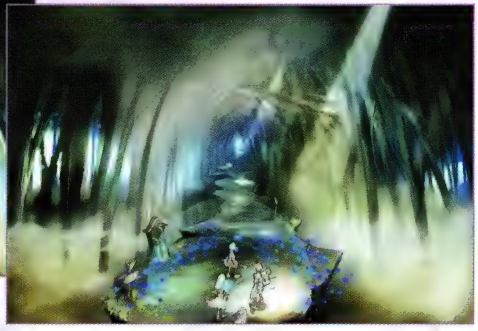


仕掛け

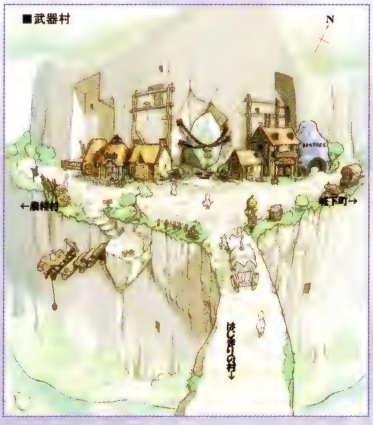
瘴気ストリーム



イメージボード



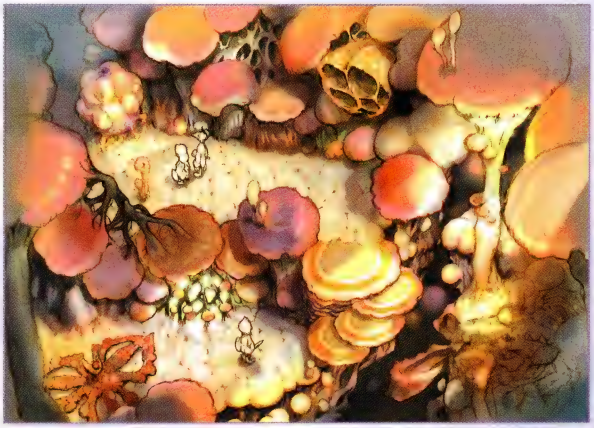
イメージボード



全体図

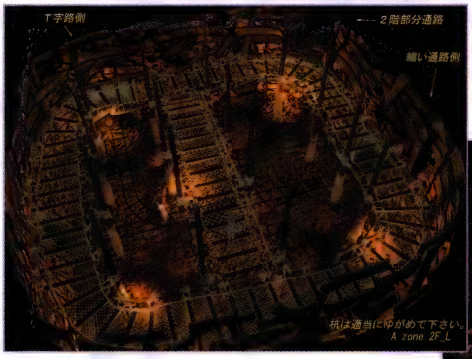
マール峠

キノコの森

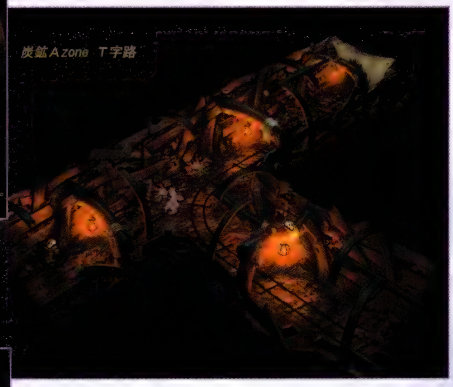


イメージボード

カトゥリゲス鉱山



上層



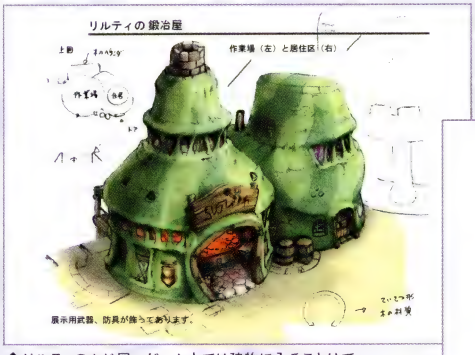
T字路

⬆ロープを切らないと上層へのぼるための足場が利用できない、という仕掛けが考えられていたようだ。

照明ボム

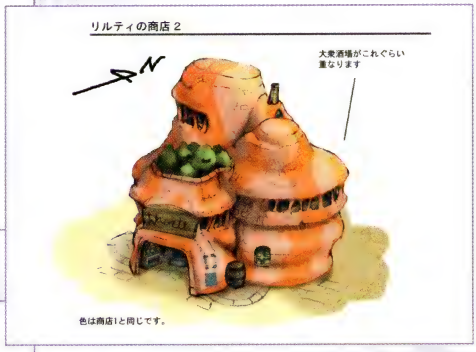
アルフィタリア城

全体図



⬆リルティのかじ屋。ゲーム中では建物に入ることはできないが、内部の間取りまでしっかりと決められている。

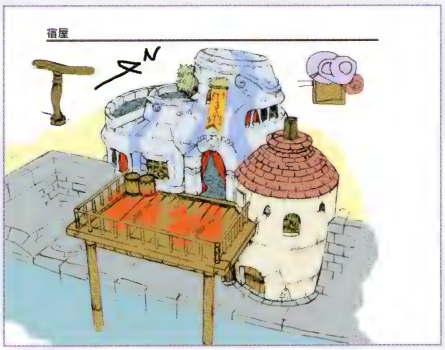
リルティの店



リルティの店

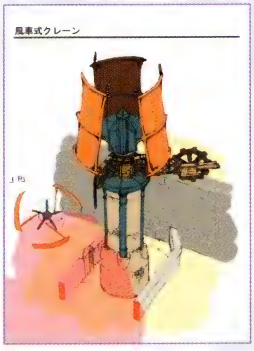
リルティの酒場

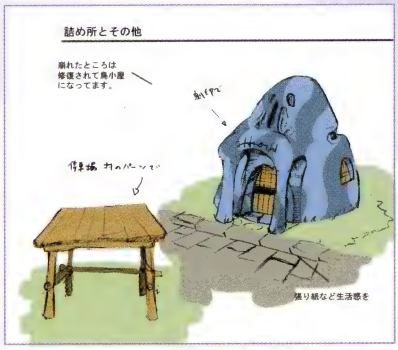
宿屋



酒場

クレーン





衛兵詰め所

ティダの村

イメージボード

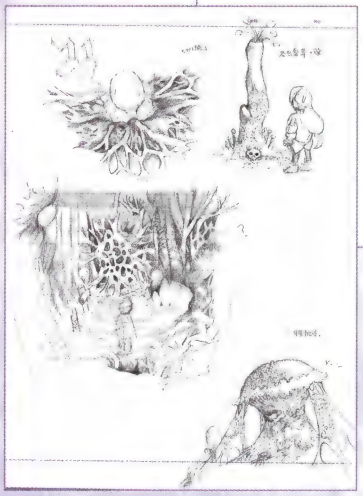
イメージボード

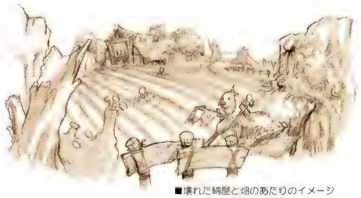
ティダの村

➡村（後半のマップ）の全体図。設定によると、アームストロングがいる場所は、もともと武道の訓練場だったらしい。

■胞子村第2エリアとボスステージ

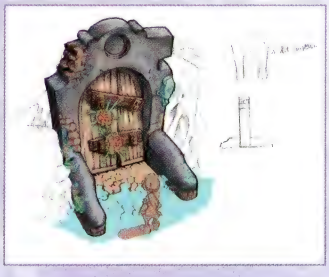
スケッチ





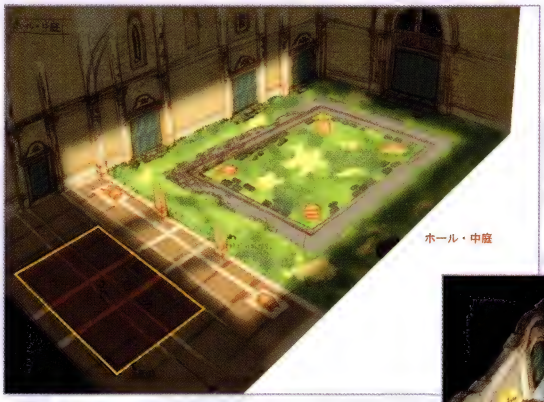
■壊れた納屋と畑のあたりのイメージ

廃屋



扉

ジャック・モキートの館



中庭

厨房と衛兵控え室

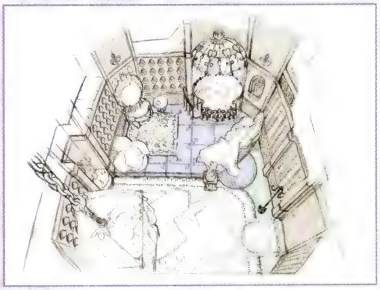
食堂

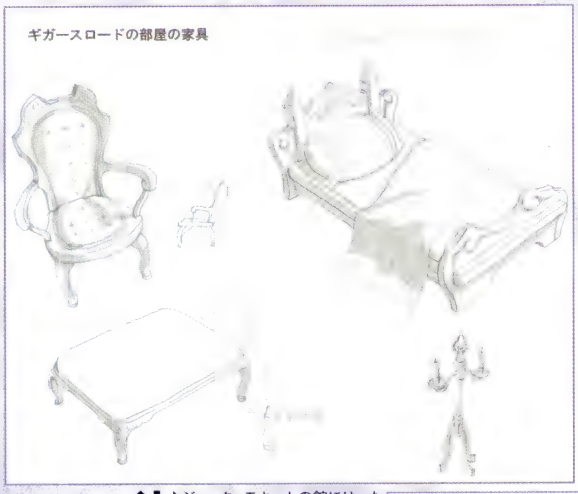
書斎と客間

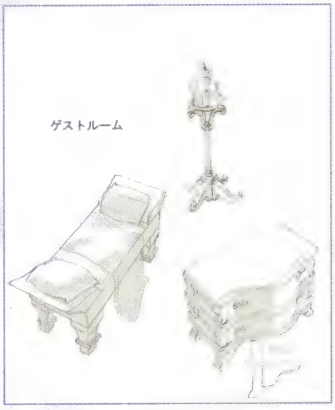
ジャック・モキートの部屋

ジャック・モキートの館

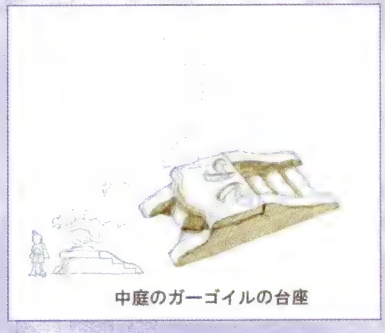
⬅⬇ミセスモキートの部屋。前ページのジャック・モキートの部屋とくらべると、かなり豪華だ。下の線画は着色前のもの。

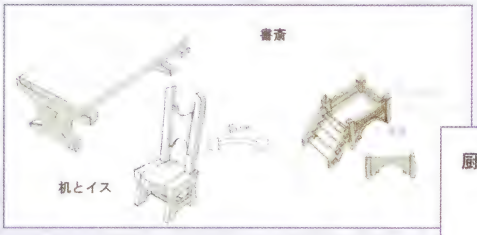






⬆⬇➡ジャック・モキートの館には、たくさんの調度品が置かれているが、それらもこまかい部分まで設定されている。



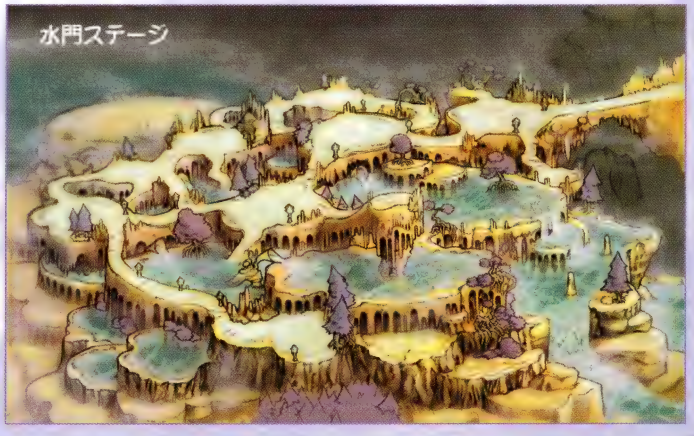


衛兵控室イス

ヴェオ・ル水門

扉と灯ろう

ポンプフラワー



全体図

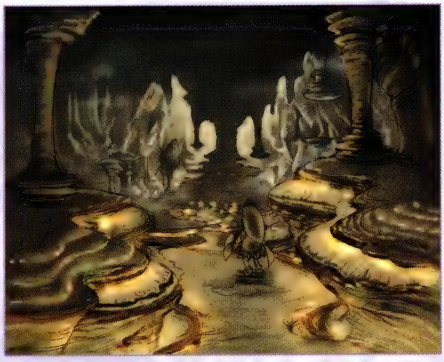
シェラの里

←里の全体図。開発中は「魔法村」という名前で呼ばれていた。右下の家の前には、ユークの衣服が飾られている。

ファム大農場

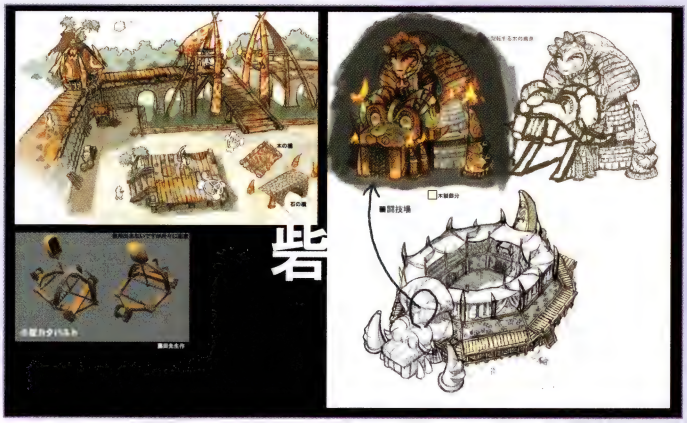
風車小屋

セレパティオン洞窟



イメージボード

デーモンズ・コート

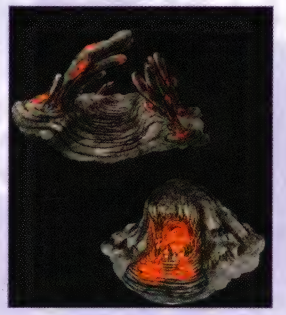


➡デーモンズ・コートのスケッチやデザイン原画。闘技場の入口は、スフィンクスのような形をしているのだ。

スケッチ

キランダ火山

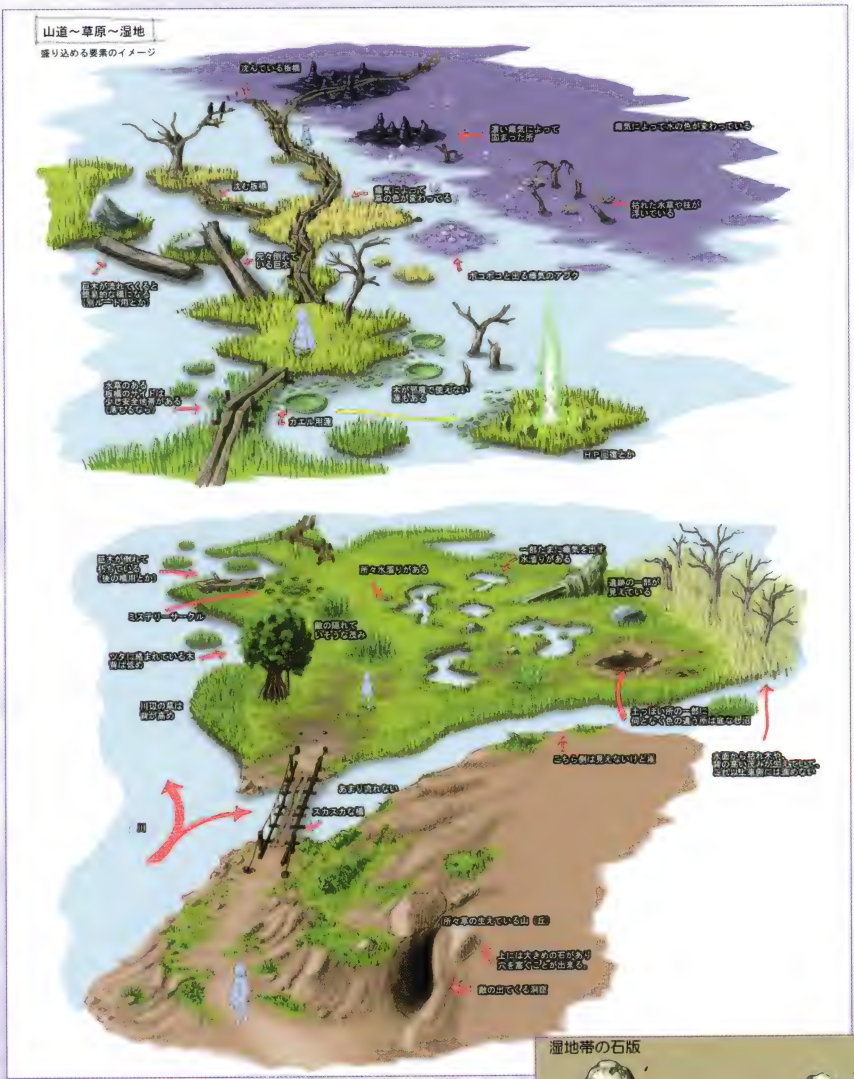
⬆仕掛けや設置物のデザイン原画。青い植物のように見える物体は、何かが結晶化したものという設定になっている。



スケッチ

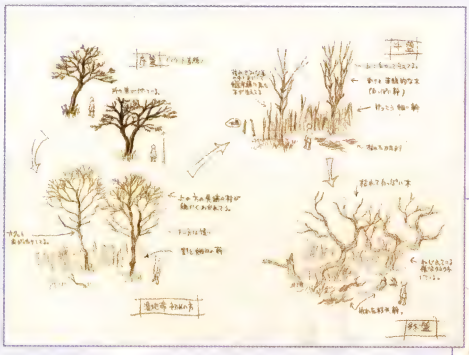
スケッチ

コナル・クルハ湿原

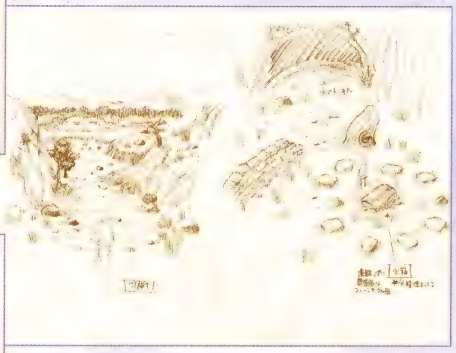


⬆湿原のデザインイメージ画。よく見ると、ゲーム中には反映されなかったアイデアも書かれている。

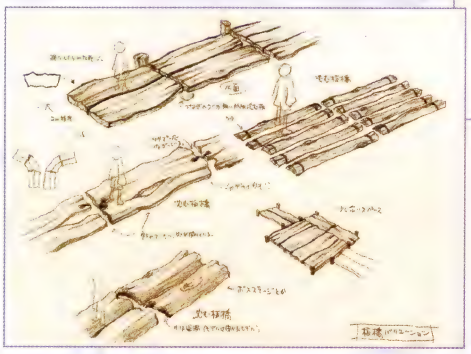
石碑



樹木



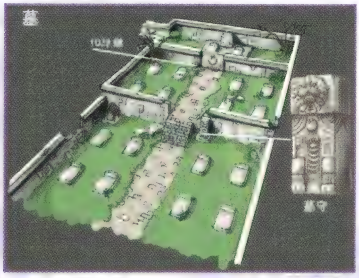
スケッチ



橋

レベナ・テ・ラ

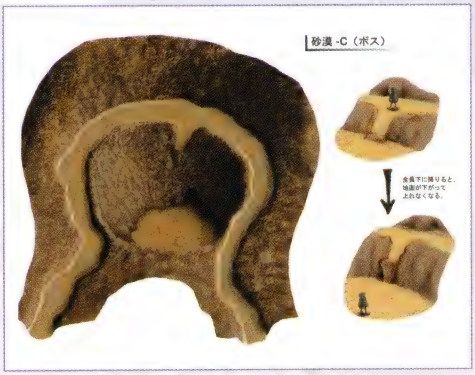
イメージボード



墓場

装飾品

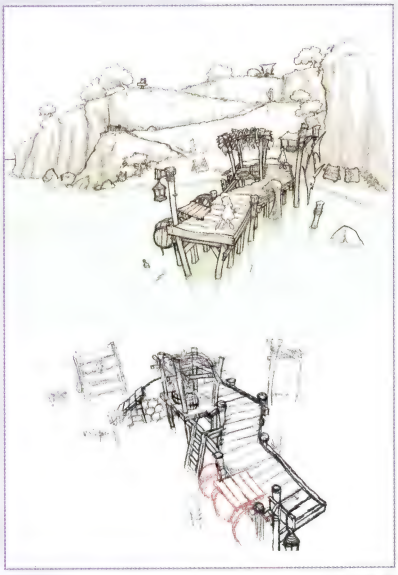
ライナリー砂漠



ボス周辺

スケッチ

ティパの港

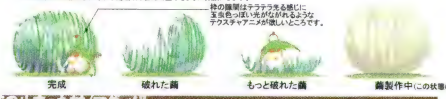


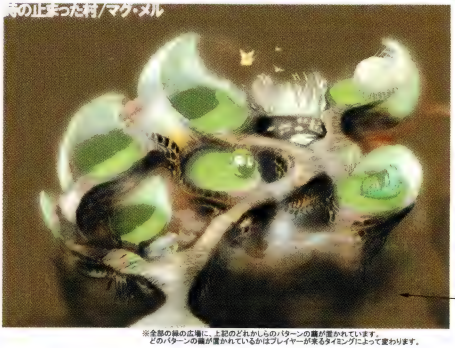
全体図

←↑砂漠（前半のマップ）の全体図。指定などが書かれた左の原画をもとに、上のような背景イラストが作られるのだ。

マグ・メル

■カーバンクルの繭
下図の緑の広場にそれぞれ状態を切り替えて置けるようにお願いします。
枠の装飾はテラテラ光る感じに
玉虫色っぽい光がなめれるような
テクスチャアニメが欲しいところです。





※全部の緑の広場に、上記のどれからのパターンの繭が置かれています。
どのパターンの繭が置かれているかはプレイヤーが来るタイミングによって変わります。

幻の種族、カーバンクルの住まう場所。

完全に時間の止まった場所。
ここには、暑も寒も秋も冬も無く、
また、朝も昼も夜も無い。

カーバンクルは太古の昔、誤子を含んだ繭石が落下した時に、
その繭を通れた唯一の種族である。
皆らは生まれ持って、体内にクリスタルを宿していた。

カーバンクルたちは、世界中に散らばったクリスタルの側に居て
た主な脳かった人々に、クリスタルの扱い方を教えた。
クリスタルにマナの水を与えること、マナの水の引き起などを。

そして、世界が平和を取り戻そうとした時、
カーバンクル達は、隕石と共にやって来た未知の生命体に襲われる。

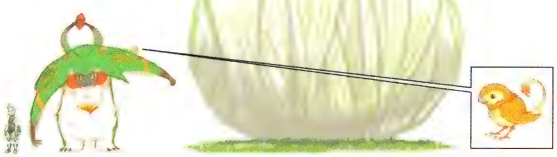
未知の生命体は次々にカーバンクル達の思い出を奪っていった。
だが、未知の生命体をマナの繭に封じることに成功する。

多くのカーバンクルは、未知の生命体に対抗する為の唯一の防御方法をとった。
それは、新しい思い出を作ることをせず、
また、過去の思い出を振り返ることもしないことだった。
そうすれば、未知の生命体に思い出を奪われることはない……。

そして、月日は流れ、人々はカーバンクルのことを忘れ、
未知の生命体の存在を知ることも無く現在までぞる。

企画書から)

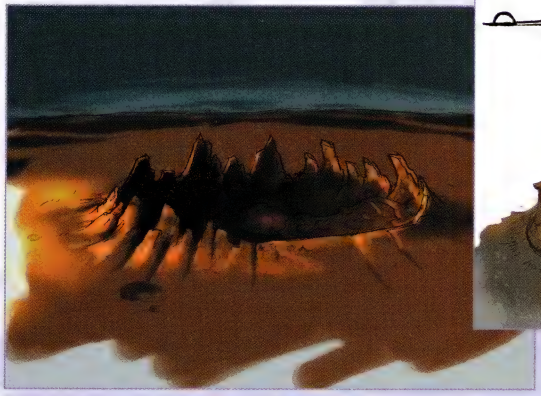
■サイズ比較

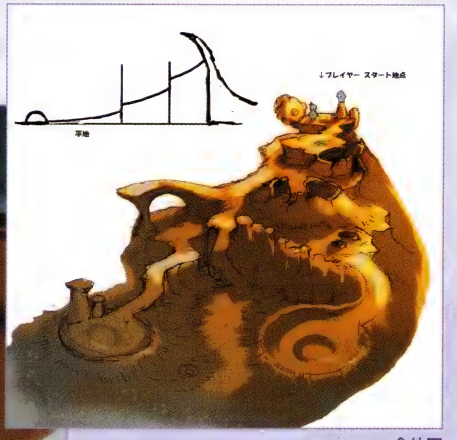


全体図

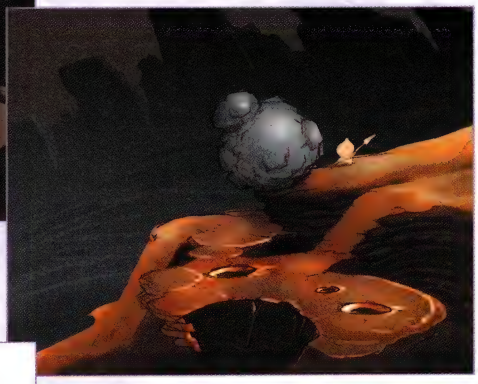
ヴェレンジェ山

イメージボード

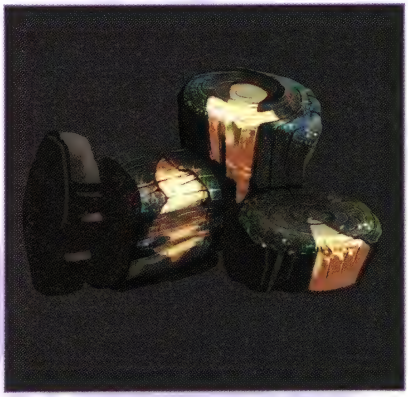




全体図

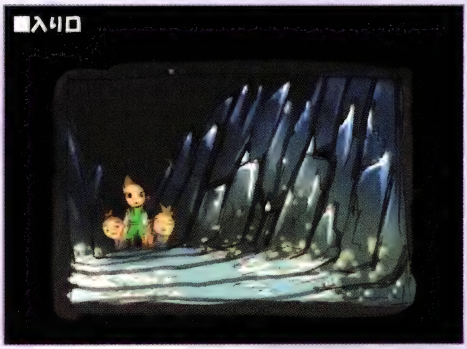


⬆⬇➡山道（前半のマップ）のスケッチ。通路に置かれている大岩を転がして先へ進む、という仕掛けが考えられていたらしい。

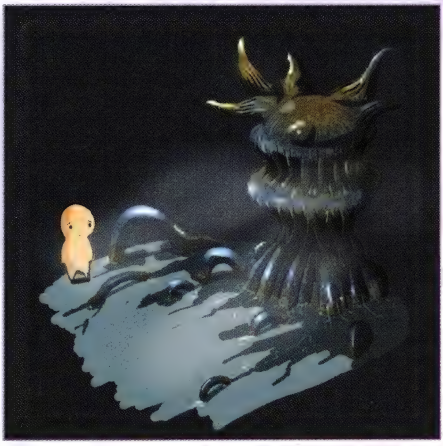


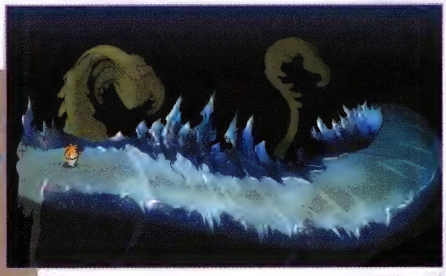
スケッチ

スケッチ

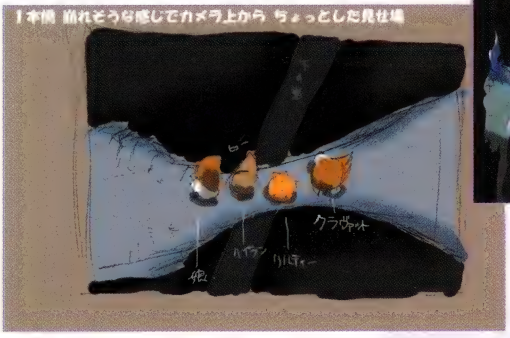


⬇➡山道（後半のマップ）のスケッチ。デフォルメで描かれているキャラクターが、ちょっとかわいい。下のイラストはメテオパラサイトのなごりだ。

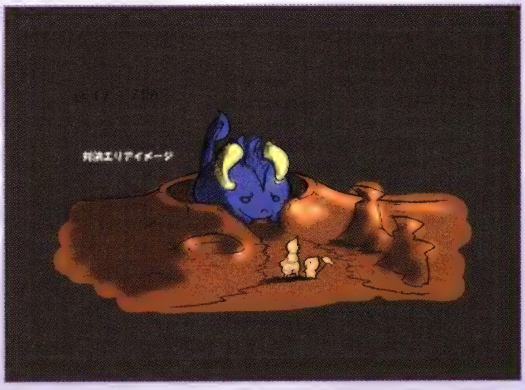




スケッチ



スケッチ

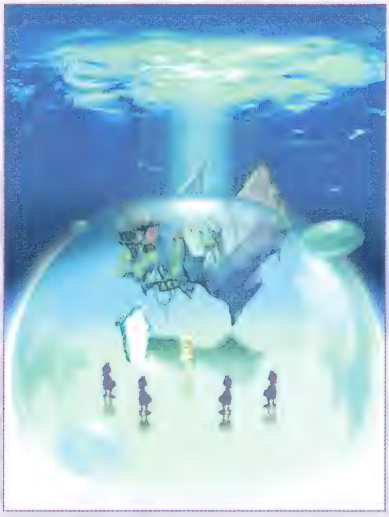


➡メテオパラサイトと戦う場所のイメージ画。メテオパラサイトのかわりに描かれているのはベヒーモスとのこと。

モーグリの巣

➡各地にあるモーグリの巣の全体図。ロッキングチェアにはトルマリンが埋めこまれているようだ。

クリスタルワールド



⬆ミオと会話をする場所のデザイン画。クリスタルケージのミルラのしずく内をイメージさせる。

⬆ミオと会話する場所の周囲に浮いている物体のデザイン画。ティパの村やマグ・メルなどがモチーフになっている。

⬅⬇ラモエと戦う場所のデザイン画。らせん状に周囲を取り巻いている文字のようなものが印象的。

⬅ラモエ戦のあとでシーンが切りかわる演出のイメージ画。キャラクターたちは天空へと飛んでいく。

ミオラモエ戦のイメージ画

アイコンの部屋

最後は、メッセージとともに表示される顔アイコンを、未使用分も含めて総掲載しよう。

操作キャラクター

その他のキャラクター
（一部は未使用）

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル トレーディングカードカタログ

エンターブレインから、『FFCC』のトレーディングカードが発売されている。価格は、1パック10枚入りで400円、1ボックスは15パック入りで6,000円(いずれも税別)。カードの絵柄は全81種類で、イラストやポリゴンCGなどのビジュアルが使われているのだ。ここでは、全カードの表裏の絵柄を紹介していく。

なお、2004年3月現在、下記のウェブサイトで通信販売を申しこむと、1ボックスにつき1枚ずつ、右のプロモーションカードがもらえる。フルコンプリートを目指すのなら、通販を利用してみよう。

■通販サイト「GEESTORE」
http://www.geestore.com/

プロモーション

[表]

[裏]

No.1～9

[表]

[裏]

※この9枚はパズルカードになっており、右の図のように配置すると、ひとつのイラストが完成する

01	02	03
04	05	06
07	08	09

03	02	01
06	05	04
09	08	07

No.10

[表]

[裏]

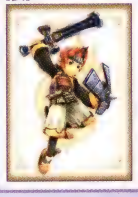
No.11

[表]

[裏]

No.12

[表]



[裏]

[表] No.13 [裏]

[表] No.14 [裏]

[表] No.15 [裏]

[表] No.16 [裏]

[表] No.17 [裏]

[表] No.18 [裏]

[表] No.19 [裏]

[表] No.20 [裏]

[表] No.21 [裏]

[表] No.22 [裏]

[表] No.23 [裏]

[表] No.24 [裏]

[表] No.25 [裏]

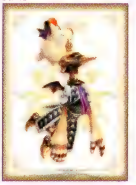
[表] No.26 [裏]

[表] No.27 [裏]

[表] No.28 [裏]

[表] No.29 [裏]

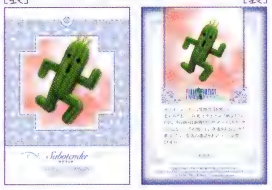
[表] No.30 [裏]



[表] No.31 [裏]
[表] No.32 [裏]
[表] No.33 [裏]
[表] No.34 [裏]
[表] No.35 [裏]
[表] No.36 [裏]
[表] No.37 [裏]
[表] No.38 [裏]
[表] No.39 [裏]
[表] No.40 [裏]
[表] No.41 [裏]
[表] No.42 [裏]
[表] No.43 [裏]
[表] No.44 [裏]
[表] No.45 [裏]
[表] No.46 [裏]
[表] No.47 [裏]
[表] No.48 [裏]

[表] No.49 [裏]

[表] No.50 [裏]



[表] No.51 [裏]

[表] No.52 [裏]

[表] No.53 [裏]

[表] No.54 [裏]

[表] No.55 [裏]

[表] No.56 [裏]

[表] No.57 [裏]

[表] No.58 [裏]

[表] No.59 [裏]

[表] No.60 [裏]

[表] No.61 [裏]

[表] No.62 [裏]

[表] No.63 [裏]

[表] No.64 [裏]

[表] No.65 [裏]

[表] No.66 [裏]

No.67

[表]

[裏]

No.68

[表]

[裏]

No.69

[表]

[裏]

No.70

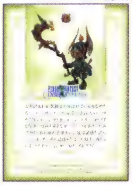
[表]

[裏]

No.71

[表]

[裏]



No.72

[表]

[裏]

No.73

[表]

[裏]

No.74

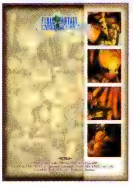
[表]

[裏]

No.75

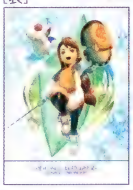
[表]

[裏]



No.76

[表]



[裏]

No.77

[表]

[裏]

No.78

[表]

[裏]

No.79

[表]

[裏]

No.80

[表]

[裏]

No.81

[表]

[裏]

Yae

ボーカル&ナレーション

オープニング曲「カゼノネ」とエンディング曲「星月夜」のボーカルのほか、ゲーム中で優しいナレーションを聴かせてくれたYaeさんに、『FFCC』やご自身のことについてお話をうかがった。

何か大切なものを教えてくれるストーリーだと思います

――最初に『FFCC』の主題歌の話がきたとき、どんなお気持ちでしたか？

Yae： もともと『ファイナルファンタジー』シリーズは雰囲気や音楽が大好きで、『Ⅰ』や『Ⅱ』が出たときにやっていたんです。小学生のとき、ちょうどファミコンがブームになっていたんですけど、私の母はファミコンを買ってくれなかったので、友だちの家でやってました(笑)。そんな『FF』のなかで自分の歌が流れるというのは、すごく幸せだなと思いましたね。

――『FFCC』を実際に遊んでみて、どんな印象を受けましたか？

Yae： 汚れている世の中で、命の水を求めて若者たちが旅に出て、苦難を乗り越えながら進んでいくっていうストーリーは、何か大切なものを教えてくれるんじゃないか……という気がしますね。実際に遊んだ子どもたちが、このゲームを通して、いろんなものを得ていくんじゃないかな。子どもたちは吸収能力が高いというか、難しくてもよくわかってますよね。あとは、水の流れや揺れている木々の描写がすごくキレイだったのが印象に残ってます。

――周囲からの反響も大きかったのでは？

Yae： クリアしたあとの私の歌が、ストーリーとマッチしていて感激しましたという声をたくさんいただきました。なにより、いままで自分の音楽を聴いてくださっていたかたと、全然ちがう層のかたに聴いていただけたのがうれしいですね。今回のサウンドの特徴は、古楽器をたくさん使っていて、しかもその生の音を聴けることだと思うんです。自分のアルバムでもよく使うんですが、民族楽器とか古楽器には“きちんと音程が取れない良さ”があって、人間味あふれる演奏ができるんですよ。私は勉強が嫌いなので(笑)、民族楽器について学問的には全然わからないんですけど、単純に懐かしさや切なさを感じられる。それを聴いた子どもたちが反応してくれたのは、自分にとっていい刺激になりましたね。それから、10代やそれ以下の年齢の新しいファンが増えました。「カゼノネ」を歌っているって言うと、みんなわかってくれるんです。私の甥っ子も、ほかの曲は知らないのに「『カゼノネ』歌ってよ」って言ってくるんですよ、目をキラキラさせながら(笑)。そういう意味では、このゲームに関われて本当に良かったなあって思います。

歌ったり曲を作るときにはかならず映像が出てくるんです

――今回のボーカル曲に対して、どういう思いを持たれましたか？

Yae： 自然の描写が結構ありますよね。「大丈夫と朝焼けの空は言った」とか。本当は、朝焼けの空は何も言わないんだけど(笑)、そういうふうに想像できる子ども的な視点というのは、とてもすばらしいと思います。自分でも、童話みたいな視点でよく歌詞を書くんですよ。花は空を見て風に吹かれながら、どこかに行ってみたいなってあこがれていたり、風はひとところにとどまれない自分がイヤで、花のようになりたいなと思っていたり、とか……。NHKの「みんなのうた」で歌っている「名もなき君へ」という曲に、沖縄のキジムナーっていう精霊が出てくるんです。その精霊は実際にはいないんだけど、沖縄の人はみんな「子どものときに見た」って言うんですよ。そういうことを聞くと、子どものころのように、もっと耳をすませたり純粋に感じようと思えば、見えるものや聞こえるものがあったりするのかなって思いますね。今回のお仕事で、「子どもの気持ちで曲を作る」というテーマを大事にするようになりました。

――ご自身で作詞するときは、どういうふうに作っていくんですか？

Yae： 曲を作るときも、歌うときもなんですけど、かならず映像が浮かんでくるんです。花と風と空が話をしてる映像だったり、村に生まれた娘が「自分は都会に出て何かができるんじゃないか」と思うような映像だったり。私は東京生まれ東京育ちなので、どうしてそんなストーリーが出てくるのかわからないんですが(笑)。歌をはじめる前に、お芝居や踊りをやっていた影響が大きいのかもしれませんね。歌詞は、そんな映像を表現するためのひとつの手段でしかないんです。

――お芝居もなさっていたんですか。

Yae： そうなんですけど、全然ダメなんですよ、セリフ覚えられないし(笑)。'95年に「コルチャック先生」というお芝居でキャバレー歌手の役をいただいたんです。歌もそのときがはじめてだったんですが、本番で毎日同じように歌っているうちに、何かを感じる瞬間があって、それから音楽をやっていこうと思ったんです。

――踊りのほうは？

Yae： 高校2年のとき、バイトもしないし、部活にも入らないし、勉強もしないし(笑)、ダラダラと毎日を過ごしてたんです。そのうちに母親からすすめられて踊りを習い出したんですが、舞台でソロを踊ってからハマっちゃって、「私は将来ダンサーになるんだ」とか言ってました(笑)。でも、ダンサーになるならカンパニーに入りなさいと言われたときに、そういう“所属する”ということに違和感を感じたんです。お芝居も劇団に入らなきゃダメだって言われて……。結局、

重要だけど色がついていない 水のような歌が 歌えたらいいですね

自分で好き勝手なことをやっていたら、自然に音楽にのめりこんでいたという。でも、踊りやお芝居をやっていたことが、音楽にものすごく活きていますね。

思い出を持ちつづけたい、忘れたくないって思います

――今回担当されたナレーションには、お芝居の要素も含まれてますしね。

Yae: そうですね。ナレーションの収録は、予定時間の半分で終わっちゃったんですよ。スタッフさんからの注文もなくて、自由に楽しくやらせていただきました。逆に「こんなのでいいのかな？」って不安になるくらい(笑)。ナレーションをすること自体はじめてだったんですけど、自分では満足できるものになったかなと思ってます。ちなみに、あのナレーションは、キャラバンの女の子(クラヴァットのろんぐ)が日記をつけながら語っているイメージなんだそうです。サントラのジャケットに描かれている子ですね。話によると、あのイラストは私をイメージして描いていただいたそうなんです。

――印象に残っているナレーションはありますか？

Yae: どれもキレイな文章で印象に残っていますけど、やっぱり最初(リバーベル街道)のはよく覚えてますね。あとは、短歌みたいなもの(キランダ火山)かな。あ、リルティの民とか、独特の言葉は気になってました。こういう名前は、どこから発想するんでしょうね？　それを知りたかったな。私にも、創作語というか、意味はないけど自分が作った言語みたいなものがあるんですよ(笑)。だから、すごく共感できる部分があって。

――言葉と言えば、Yaeさんが書く歌詞には青を連想させる単語がよく出てきたり、2ndアルバムにも「Blue Line」という名前がついていますが、青に特別な思い入れが？

Yae: 青というよりも水ですね、"ブルー＝水"みたいな。本当は水って色がないじゃないですか。何の色もついてないんだけど、生きるのにものすごく重要なもの。私も、水のような歌を歌えたらいいなって単純に思って、水とかブルーという単語をよく使いますね。あと、「Line」には境界線っていう意味があるんですけど、世のなかのいろんなことって、かならず二面性があって、いいところもあれば悪いところもある。そのあいだの線に、自分が立てたらいいなって。自分のことって、本人はなかなかわからないものですけど、境界線に立てば自分が見えてくるんじゃないかという気がするんです。2枚目のアルバムはそういう作品にしたくて、境界線という意味の名前をつけたり、真っ正面から自分を見てる写真をジャケットに使いました。「カゼノネ」のマキシシングルのジャケットは、ブルーでやりたくて水中で泳いでいる写真とかを使ってます。じつは、このジャケットの写真で手前に映っているのはクリスタルなんですよ。自分がクリスタルのなかにいるイメージですね。

――水とクリスタルだと、『FFCC』のイメージにピッタリですね。ゲームではもうひとつ、思い出が重要なテーマになってますが、Yaeさんは思い出を大事にするほうですか、それとも過去はあまり振り返らない？

Yae: わりと大事にしたい人ですね。歌詞のなかでも、思い出ってよく使います。すごくツライときに、自分が大切にしていたものを突然ふっと思い出して、「やっぱりそれでいいんだ」って勇気づけられたりすることもあるし。思い出は持ちつづけたい、忘れたくないと思います。思い出って、ある程度脚色されたり年々忘れていきますけど、書き残したり写真に撮ったりしないほうがいいのかもしれないですね。いまって、なんでもかんでもデータにして保存するところがあるから(笑)。

――Yaeさんにとって一番大切な思い出というと何でしょう？

Yae: 亡くなった父との記憶はもう作り出せないものだから、それは大切な思い出なんだなと思っています。いまはみんなバラバラに住んでいるので、家族で一緒にいたことは大事な思い出ですね。ただ、いまの自分はまだ進行形で、最終的な目標にたどり着いていないという実感が強いんです。一生たどりつけないかもしれないけど、つねに動いていきたい……過去の記憶よりも、いまをもっと大切な思い出にできるように活動していきたいと思っています。

Profile

□ Yae (やえ)

1975年12月14日生まれ。母親が歌手(加藤登紀子)という環境に育ち、2001年6月にアルバム「new Aeon」で歌手デビュー。テレビ朝日系「素敵な宇宙船地球号」テーマソングなどで注目を集める。「カゼノネ」「星月夜」のアレンジバージョンや「名もなき君へ」など全9曲を収録したアルバム「flowing to the sky」がポニーキャニオンより発売中。

●ファンクラブ「Yae networks～縁～」
問い合わせ先：Tel.045-593-5486

PCCA-01976／2,310円(税込)

サウンドチーム

素朴な音色の古楽器を使って演奏される、『FFCC』の音楽。作曲を担当した谷岡久美さんと、マニピュレート(音色などを決めてデータ化する作業)を担当した岩崎英則さんは、本作の音楽にどんな想いをこめているのだろう?

音が優しく聞こえるから民族楽器を生で鳴らしたかった

――『FFCC』のサウンドの制作は、どういったコンセプトからはじまったんですか?

谷岡: 最初から民族音楽でいくつもりだったんですが、特定の国にとらわれるのではなく、いろんな種類の民族音楽をミックスした感じにしたかったんです。そういうジャンルの音楽を探していたときにロバハウスさん(本作の演奏を担当した音楽集団)の曲を聴いたら、もうイメージどおりで。「この方向性で、いろんな古楽器とか民族楽器を使えればいいね」って話しているうちに欲が出てきて(笑)、「ロバハウスさんが実際に弾いてくれないかな」と発展していきましたね。

岩崎: ゲームに生演奏を入れるのは、ハードウェアの特性もあって、なかなかできないんですよ。でもゲームキューブは、音楽に使えるデータの量が多かったので、生演奏を取りこむことができたわけなんです。

――ゲームキューブのサウンドを作るのは今回がはじめてだそうですが、ほかの機種とちがいはありましたか?

岩崎: ハードウェアの面で言えば3点あります。ひとつは、同時発音数と言って、同時に楽器を鳴らせる数が32音と比較的多いこと。ふたつ目は、音楽のデータは圧縮してゲームに載せるんですが、その圧縮性能が非常に高くて、音質がいいこと。ほかの機種だと、高音の鳴る楽器がノイズになってしまうことがあるんですけど、ゲームキューブではキレイに鳴らすことができました。もう1点は、先ほどの話に出た、容量が大きいことですね。

谷岡: ゲームキューブとほかの機種では、画面の見た目や音楽の鳴りかたがちがうんですよ。ゲームキューブは少し優しい感じになるというか……。そういう音の聞こえかたを考えても、民族楽器を生で鳴らしたほうが絶対キレイになると思いましたね。そのほうが画面にも合うだろうし。

――同時に32音鳴らせるという点は、作曲に影響しなかったのですか?

谷岡: えっとですね、私はいつも、同時発音数をほとんど考えずに作っているんです。今回のコンセプトは民族音楽や古楽器なので、できるだけ楽器の数を減らして、素朴な感じでやろうと思ってたんですが、結果的に32音を超えてしまった曲も多いですね。

岩崎: ただ、32音と言っても、ステレオだと2音消費するし、「ダダダダダ」って連続して鳴らすには何音も必要になってしまうんですよ。もちろん、「発音数が多い=楽器数がたくさん」という部分もあるんですが、どちらかと言うと、1個1個の楽器を臨場感をもってステレオでゼイタクに鳴らせる、という利点のほうが大きいですね。

生演奏になると雰囲気が全然ちがいますね

――実際の曲作りは、どういう手順で進められたのですか?

岩崎: まず谷岡さんが作曲したあと、僕が音色の指定とリズムアレンジをします。そのデータをロバハウスさんに渡して、打ちこみの音を鳴らしながら、それに合わせて実際に演奏してもらうんです。演奏の録音データが返ってきたら、生演奏とコンピュータによる打ちこみの音がうまく溶けこむように、音色を変えたりアレンジを加える。これでようやく完成です。

――谷岡さんは、作曲をされるときには鍵盤を弾かれているんですか?

谷岡: そうですね。曲を考えるときは、ピアノを弾いてるか、空を見てるか。空を見て、あの雲のうしろから何か出てくるとおもしろいよなぁ〜とか思いながら(笑)。

Profile

岩崎英則

シンセオペレート&アレンジメントを担当。1998年スクウェア(現スクウェア・エニックス)入社。
【過去のおもな作品】PS『アナザー・マインド』、PS『チョコボレーシング〜幻界へのロード〜』、PS『デュープリズム』、PS2『バウンサー』、PS2&PC『ファイナルファンタジーXI』、PS2『フロントミッション4』

谷岡久美

ミュージック&アレンジメントを担当。1998年スクウェア(現スクウェア・エニックス)入社。
【過去のおもな作品】PS『チョコボの不思議なダンジョン2』、PS『ダイスDEチョコボ』(『チョコボコレクション』に収録)、PS2『オールスタープロレスリング』、PS2&PC『ファイナルファンタジーXI』

――古楽器で演奏する曲を、鍵盤を使って作曲するというのは、とても難しいように思えるんですが。

谷岡：古楽器ってすごく特殊なんですよ。音域がせまいし、出る音も少なくて、鍵盤の白鍵や黒鍵を全部出せるわけではないんです。なので、ときどきロバハウスさんから「すいません、この音は出せません」って言われることもありましたね。逆に、「このフレーズだったら、この楽器を使ったほうがいいよ」と提案してくださったこともあったし。さらに、私たちがロバハウスさんの生演奏を聴いたときに、「これだったら、こんな音を入れたいね」って新しいアイデアがわいてきたりしてました。だから、一番最初に私が作った曲と、最後にできあがった曲は、雰囲気が全然ちがいますね。

――各パートを生演奏と内蔵音源のどちらにするか、という選別の基準はあったんですか？

谷岡：基本的にはメロディーはすべて生演奏。そのほかに、重要な楽器は優先的に生にしてます。逆に、生演奏と内蔵音源で音質があまり変わらなさそうな音は内蔵音源ですね。モーグリのテーマ2曲だけは、すべて内蔵音源で作ってあります。

岩崎：ロバハウスさんには、こちらが希望するパートを全部演奏していただいたんですが、メモリとの兼ね合いで内蔵音源に差しかえた部分も多いですね。それから、やはりメモリの関係で、同じフレーズは同じ演奏データを使いまわしているんです。たとえば、ボスの曲にある笛のフレーズのくり返し部分を、「1度目はふくよかに、2度目はシンプルに」と抑揚をつけて演奏していただいたんですが、その両方を入れるのはどうしても無理なので、片方を2回くり返すようにデータを並べている。そうやって、1曲の演奏をコンピュータ上でちぎって、何十ものパーツにわけて鳴らしているんです。

谷岡：事前に、とてもそのままの演奏は鳴らないので覚悟してくださいと説明はしていたんですけど、できあがったものをロバハウスさんに聞かせるのは、やっぱりすごく怖かった(笑)。結果的には非常に喜んでいただけたので、ホッとしてます。

――そうすると、演奏されたけれど使われていないテイクがあるわけですね。

谷岡：たくさんあります。もったいない話なんですが。機会があったら出したいねって言ってるんですよ。

岩崎：リテイクをお願いしたものもありますね。たとえばカトゥリゲス鉱山の曲は、メロディーを笛で吹いてもらったバージョンとか、打ちこみのバイオリンにしてみたバージョンとか、何種類もあるんです。

谷岡：いい曲になってるんですけど、鉱山にはイメージが合わないということでボツになったんですよ。

主題歌はおじさんの声がいいって言ってました

――主題歌を入れるというのは、開発当初から決まっていたんですか？

岩崎：いえ、最初の段階では「古楽っぽいことをしたい、こういう演奏家さんを使いたい。できれば主題歌もやりたい」程度でしたね。

谷岡：最初は、おじさんがいいって言ってたんですよ(笑)。ゲームの主題歌って、だいたい女性が歌うじゃないですか。だからちょっとちがった、「銀河鉄道999」のエンディングみたいに、おじさんの優しい声で旅人をさとすような曲を作りたかったんです。具体的に何人か候補を出したんですが、あまり賛同を得られなくて(笑)、そのうち女性でもいいかなと思ってきたころに、プランナーの片岡(正博氏)がYaeさんのCDを持ってきた。

岩崎：片岡はアイルランド音楽が好きで、実際にアイリッシュフィドルを弾いてるんですが、その演奏仲間に紹介していただいたそうなんです。テーマが古楽というのはすでに決まっていたので、Yaeさんはピッタリでしたね。

谷岡：CDを聞いてみたら、のびのびとした優しい感じで、すぐに「このかたでお願いします」って。おじさんおじさんと言ってたのが一気にふっ飛んじゃった(笑)。すごく気に入ってしまって、それから1日もかからずに「星月夜」を書き上げたんです。そうしたら、「星月夜」はエンディングに合っているからそっちに使って、オープニングにもう1曲ほしいということになって、「カゼノネ」ができました。この2曲は、歌うのがYaeさんだからこそできた曲ですね。歌う人の声や雰囲気に合わせて曲を作っちゃうので、男性が歌うって決まってたら、もっと別の曲になったと思います。

あらゆるジャンルの音楽をカバーする必要がありますね

――谷岡さんは、どういう経緯でスクウェア(現スクウェア・エニックス)に入られたんですか？

谷岡：小学生のころからピアノをやっていて、大学もピアノのほうに進学したんですけれど、そのうちに演奏よりも作曲のほうに興味を持ちはじめたんです。一方で、小さいころから私の弟がゲームマニアで、1台しかないテレビを占領してゲームをやっていたので(笑)、ゲームの音楽がものすごく頭のなかにあったんですね。それで、就職活動のときに、ゲームだったらいろんなジャンルの音楽を作れるんじゃないかと思って、あるゲーム会社に入った

Yaeさんの声を聞いてから1日もかからずに「星月夜」を書き上げました

ひとつの音楽作品として聴いてもらえるものができたと思っています

んです。そこで1年働いたあと、スクウェアに入社しました。

――今回50曲くらいありますが、これだけの数を作るのは、集中力を持続させるのが大変なんじゃないですか？

谷岡：そうですね。あんまり集中力のあるほうではないので(笑)。煮詰まると、廊下をウロウロして、岩崎さんや効果音さんのところへ行ってチャチャを入れたり、会社を抜け出して、近くの本屋さんやCD屋さんに行ったり、会社の前に流れている川でボーッとしてみたり。でも、アイデアが浮かぶまでは長いですけど、いっぺん浮かんだら早いんですよ。夜中の2時や3時にひらめいて、そこから朝までに書いちゃったっていうこともありますし。

――そうやって完成した曲をマニピュレーターのかたが最終的に仕上げるわけですから、岩崎さんは責任重大ですね。

岩崎：最後の音の責任はとるつもりですけれど、決めるのは作曲家さん、あなたですよというスタンスを心がけてますね……ま、当たり前なんですけど(笑)。ただ、作曲家さんの意見をそのまま採用していても、自分のマニピュレーターとしての個性が出ませんから、第一候補以外に、ほかのバージョンもいくつか作っておく。第一候補が作曲家さんに不評だったら、「じゃあ、これはどう？」って、ほかのバージョンを出していくんです。

――そうなると、自分のなかに音楽的なバリエーションをたくさん持っていないといけませんね。

岩崎：それはこの職種にはとても必要なことだと思います。特定のジャンルが得意というのは、それはそれで武器になるんですけど、マニピュレーターという職種を長くやるのなら、あらゆるジャンルの音楽をカバーしておく必要があるなって感じますね。

谷岡：ちなみに、今回は岩崎さんにリズムのアレンジもお願いしたんです。ほかの作曲家さんはリズムも全部自分で決めると思うんですが、私がちょっとものぐさなんですね(笑)。『FFXI』のときに、自分の持っている技術から逸脱したリズムパターンを作りたくて、岩崎さんにリズム作成をお願いした経緯もありまして……。それだけじゃなくて、ティダの村の曲は岩崎さんが作曲しているんですよ。

岩崎：作曲するのと音色を決めるのを完全に切り離すのは、正直ナンセンスだと思っていたんですよ。僕のなかでは、音色を決めるのも作曲の一部だという認識なので、両方をひとりでやるのが理想的なんです。そんな流れで、「機会があれば曲も書かせてもらいたい」と言っていたんですよ。じつは、これがきっかけで、『フロントミッション4』では全曲の作曲とマニピュレーターの両方を担当させてもらいました。だから、僕にとっては、『FFCC』で谷岡さんにチャンスを与えていただいたと思ってますよ。

谷岡：やってもらったっていう感じなんですけどね、私としては(笑)。

生演奏や古楽器の良さを再認識するきっかけになれば

――今回の曲のなかで、ご自身で会心のデキだと思うのはどれですか？

谷岡：どれも会心のデキです……って言いたいですね(笑)！　もちろん、それなりの覚悟や責任を持って出しているので、はずかしい曲はないですけれど。そうですねぇ……私はこれまで、ボス戦の曲をあまり書いたことがなかったんです。『FFXI』のときに、はじめて書いたんですが、それがいきなり最終ボスだったので「えぇ～！」と思ったくらい(笑)。今回、ボスの曲が3曲ありますけど、もう「どうしよう、どうしよう。戦闘浮かばないっすよ、浮かばないっすよ」って言ってて(笑)、それこそ夜中の2時3時にピンときて作ったんです。かなり苦労したんですが、"私が作る戦闘曲"という感じが出ていて、なんとかいい具合にできたんじゃないかなぁって思いますね。あとは、エンディング後に流れる「水のオルゴール」で使った、ミルラのテーマのフレーズは気に入ってます。

岩崎：僕は、リズムアレンジという面からだと、アンビエント・ミュージックのように「コーン、コーン」と余韻が残るカトゥリゲス鉱山の曲は気に入ってますね。リバーベル街道の曲も、リズムがあまり入っていないのが、かえって雰囲気を引き立てているかな。マニピュレートのほうだと、やっぱりシェラの里の曲。よくこれだけ長い曲を鳴らせたなぁと思いますよ。

谷岡：すいません、何も考えずに作ってるんで(笑)。

――では最後に、プレイヤーのみなさんには、『FFCC』の音楽をどういうふうに聴いてもらいたいですか？

谷岡：ゲームを離れて音楽だけを聴いたときに、「あぁ、あの村ではこんなことがあったな」とか、そんなふうにゲームを思い出してほしいですね。その延長上で、生活のなかで「ちょっとかけておこうかなぁ」と気軽に聴いてもらえると、一番うれしいです。

岩崎：ロバハウスさんの力をお借りできたことで、ゲームを離れたひとつの音楽作品として十分聴けるものができたと思っています。『FFCC』の音楽が、生演奏のすばらしさや古楽器の良さを再認識するきっかけになってくれるといいですね。

巻末付録

FFCC実用攻略ガイド

FFCC実用攻略ガイド1

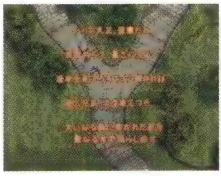
物語の進めかた

How to Play

ここでは、『FFCC』の物語を進めるうえで知っておきたいことをおさらいしていく。ぜひ一度は目を通してほしい。

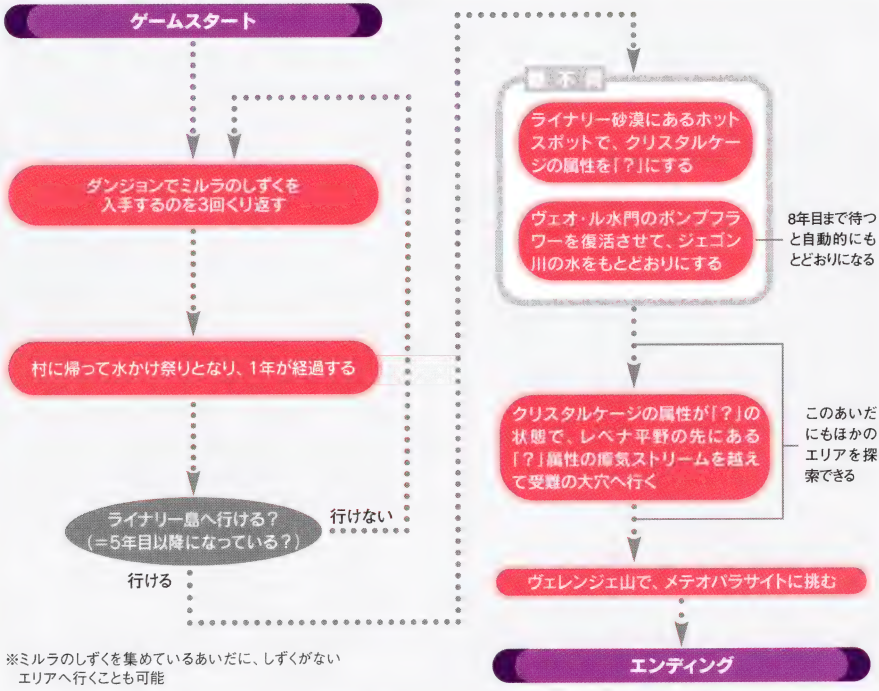
ミルラのしずくを集めていくだけでは物語は終わらない

クリスタル・キャラバン(以下キャラバン)の目的は、ミルラのしずくを集めてティパの村へと持ち帰ることだ。しかし、それだけをつづけていたのでは、いつまでたってもエンディングを迎えることはできない。エンディングを迎えるには、レベナ平野の先にある瘴気ストリームを越えて受難の大穴を訪れ、ヴェレンジェ山へと行く必要があるのだ。そのための手順は下の図のとおり。レベナ平野の先にある瘴気ストリームの属性は「?」なので、5年目以降に行けるようになるライナリー砂漠で隠されたホットスポットを探し出し、クリスタルケージの属性を「?」に変化させておこう(詳細はP.369を参照)。ただし、5年目以降にレベナ平野へ行くには、ヴェオ・ル水門をクリアするか、8年目になるのを待って、ジェゴン川の水を復活させておかなければならない。



←サギ師のガーディから聞かされる謎の詩……これをヒントに、ライナリー砂漠に隠されたホットスポットを探し出し、クリスタルケージの属性を変えよう。

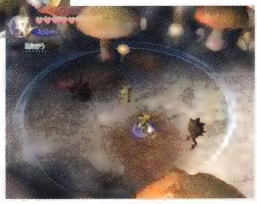
◆エンディングを迎えるまでの流れ



ダンジョンのレベル

ミルラのしずくを取ったダンジョンでは、しばらくのあいだ、しずくが取れなくなる。しかし、ほかの場所でしずくを集めていくと、ふたたびしずくが取れるようになり、同時にそのダンジョンのレベルが上がるのだ。ゲーム開始直後はどのダンジョンもLV1だが、LV2～3と上がるにつれてクリアまでの難易度が高くなるので注意しよう。

⬅ミルラのしずくがふたたび取れるようになると、ダンジョンの難易度は上昇。それとともに、入手できるアイテムや拾えるアーティファクトがより良いものに変わる。



➡一番の変化は、出現するモンスターの強さ。より手ごわいモンスターが現れるほか、同じ種類でも能力値が以前よりも上がっているため、油断は禁物だ。

◆ダンジョンLVの仕組み

- ●ダンジョンLVは1～3の3段階(3が上限)
- ●しずくを取ったあと、ほかのダンジョンで4回しずくを取ると、ふたたびミルラのしずくが取れるようになると同時にダンジョンLVが1上昇
- ●LV3のときでも、しずくを取ったあと、ほかのダンジョンで4回しずくを取れば、再度しずくが取れるようになる

ダンジョンLVの上昇による変化

A 入手できるものが変わる

宝箱の中身、および倒したモンスターが落とすアイテムやアーティファクトは、最大4つの候補のなかから選ばれたものが出現するが、その候補はダンジョンLVごとに異なる場合が多い。基本的には、ダンジョンLVが高いほど、貴重なものが出現しやすくなっている。お金(ギル)の場合も同じで、ダンジョンLVが高いほど、出現する金額がアップするのだ。

⬆ダンジョンクリア時の戦利品も、ダンジョンLVが高いと貴重なものが出やすい。

B モンスターが強くなる

ダンジョンLVが上がると、ボスを含めたすべてのモンスターの能力値が高くなる(ダンジョンLVによるモンスターの能力値の修正についてはP.412を参照)。さらにボスの場合は、ダンジョンLVが高いときにのみ使ってくる攻撃もあるのだ。また、ダンジョンLVが高くなるほど、出現するモンスターの数が増えたり、より手ごわいモンスターが出現するようになることが多い。

⬆LV1ではラクに突破できたダンジョンも、敵が強くなると格段に難易度が上昇。

C 地形が変化する

ゴブリンの壁およびキノコの森では、ダンジョンLVが上がると地形が変化して、以前には行けなかった場所へと移動できるようになる。新たに行けるようになった場所には宝箱が置かれているので、忘れずに探索するようにしたい。なお、ヴェオ・ル水門の場合は、ダンジョンLVによる変化はないものの、特定の年数になると移動できる範囲が変化する(→P.340)。

⬆ゴブリンの壁には、ダンジョンLVが2～3のときにしか入れない横穴がある。

パーティの人数が増えることでもダンジョンは変化する

同じダンジョンLVでも、パーティの人数によって何らかの変化が起きる場合もある。たとえばモンスターは、シングルモードのときよりも、マルチモードでパーティの人数が多いときほど、より手ごわい敵が多く出現しやすい。また、モンスターのHPも、パーティの人数が多いと高くなる(詳細はP.412を参照)。そのほか、ダンジョン内の仕掛け類の内容や、宝箱から出現するギルの金額も、パーティの人数によって変化する場合があるのだ。

⬅セレパティオン洞窟にある、扉を開けるための光る石は、パーティがひとりだと2本だが、ふたり以上だと3本になる。

経過年数による移動可能な地域の変化

キャラバンがティパの村をはじめて出発した直後に行けるのは、ティパ半島にあるリバーベル街道とティパの港の2エリアだけ。しかし、年を追うごとに、属性が変わった瘴気ストリームを越えられるようになったり、渡し船が利用できるようになったりして、移動可能な地域が増えていく。1～8年目までの移動できる範囲の移り変わりは以下のとおり。なお、9年目以降は、瘴気ストリームの属性が変わる以外は8年目と同じだ。

←瘴気ストリームは、1年ごとに属性が左のように変化していく。クリスタルケージの属性が同じなら越えることができるのだ。

◆9つの地域とそれぞれに属するエリア

1 ティパ半島
ティパの村、リバーベル街道、ティパの港、ゴブリンの壁

2 メタルマイン丘陵
マール峠、キノコの森、カトゥリゲス鉱山、ジェゴン川(東岸)

3 アルフィタリア盆地
アルフィタリア城、ティダの村、ジャック・モキートの館

4 ヴェオ・ル高地
ヴェオ・ル水門、シェラの里

5 ファム大平原
ジェゴン川(西岸)、ファム大農場、セレパティオン洞窟、デーモンズ・コート

6 キランダ諸島
キランダ火山

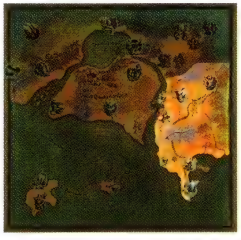
7 レベナ平野
コナル・クルハ湿原、レベナ・テ・ラ

8 ライナリー島
ルダの村、ライナリー砂漠

9 受難の大穴
マグ・メル、ヴェレンジェ山(クリスタルワールド)

※❶～❾は、上のマップ内のものと対応

1 年目 移動できるのは2地域のみ

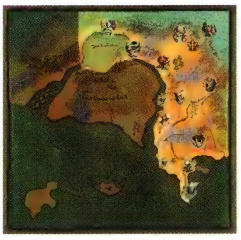


はじめのうちは、ティパ半島内しか移動できない。しかし、リバーベル街道にあるホットスポットを利用するか、チュートリアルでクリスタルケージの属性を水に変えると、瘴気ストリームを越えてメタルマイン丘陵とのあいだを行き来できるようになる。

移動可能な地域

1 ティパ半島 | 2 メタルマイン丘陵 | 3 アルフィタリア盆地
4 ヴェオ・ル高地 | 5 ファム大平原 | 6 キランダ諸島
7 レベナ平野 | 8 ライナリー島 | 9 受難の大穴

2 年目 東側にある地域を移動できる



この年からはティパ半島にあるゴブリンの壁を探索可能になる。そこを訪れてクリスタルケージの属性を火にすれば、近くの瘴気ストリームを越えることが可能だ。その後も、各地のダンジョンで属性を変えていけば、ヴェオ・ル高地まで行ける。

移動可能な地域

1 ティパ半島 | 2 メタルマイン丘陵 | 3 アルフィタリア盆地
4 ヴェオ・ル高地 | 5 ファム大平原 | 6 キランダ諸島
7 レベナ平野 | 8 ライナリー島 | 9 受難の大穴

3年目 渡し船が利用可能になる

ジェゴン川の東岸の船着場から渡し船で西岸へ渡って、ファム大平原へ行けるようになる。ただし、その先の瘴気ストリームを越えるには、クリスタルケージの属性を土に変える必要があるため、この年はレベナ平野に行くことができない。

移動可能な地域

1 ティパ半島　2 メタルマイン丘陵　3 アルフィタリア盆地
4 ヴェオ・ル高地　5 ファム大平原　6 キランダ諸島
7 レベナ平野　8 ライナリー島　9 受難の大穴

4年目 渡し船で行ける場所が増える

トリスタンの渡し船が、ジェゴン川の両岸だけでなく、キランダ諸島にも行ってくれるようになる。また、キノコの森でクリスタルケージの属性を水に変えれば、ファム大平原から瘴気ストリームを越えてレベナ平野へと移動することが可能。

移動可能な地域

1 ティパ半島　2 メタルマイン丘陵　3 アルフィタリア盆地
4 ヴェオ・ル高地　5 ファム大平原　6 キランダ諸島
7 レベナ平野　8 ライナリー島　9 受難の大穴

5年目 行ける場所が制限される

ジェゴン川の水が枯れ、渡し船もジェゴン川の船着場で乗り降りできなくなる。ただし、この年から行けるようになったライナリー島でクリスタルケージの属性を「?」に変えて、さらにヴェオ・ル水門をクリアすれば、全地域への移動が可能に。

移動可能な地域（※1、※2）

1 ティパ半島　2 メタルマイン丘陵　3 アルフィタリア盆地
4 ヴェオ・ル高地　5 ファム大平原　6 キランダ諸島
7 レベナ平野　8 ライナリー島　9 受難の大穴

6年目 ジェゴン川の西岸には渡れない

ヴェオ・ル水門で貯水池の水を復活させていない場合、この年もジェゴン川の西岸に渡ることはできない。なお、この年はクリスタルケージの属性を「?」に変えなくても、アルフィタリア盆地とヴェオ・ル高地へ行くことができる。

移動可能な地域（※1、※2）

1 ティパ半島　2 メタルマイン丘陵　3 アルフィタリア盆地
4 ヴェオ・ル高地　5 ファム大平原　6 キランダ諸島
7 レベナ平野　8 ライナリー島　9 受難の大穴

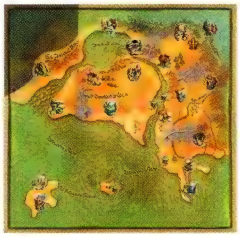
7年目 川の水は枯れたまま

6年目と同じく、ジェゴン川の水が枯れている場合は、西岸にある地域に行けない。ただし6〜7年目は、クリスタルケージの属性を「?」に変えなくても、ヴェオ・ル水門をクリアしたあとなら、受難の大穴以外の全地域へ行くことができる。

移動可能な地域（※1、※2）

1 ティパ半島　2 メタルマイン丘陵　3 アルフィタリア盆地
4 ヴェオ・ル高地　5 ファム大平原　6 キランダ諸島
7 レベナ平野　8 ライナリー島　9 受難の大穴

8年目 ジェゴン川の水が復活



5〜7年目にヴェオ・ル水門で貯水池の水を復活させていない場合、この年に自動的にジェゴン川の水が復活する。これ以降は、クリスタルケージの属性を変えたり渡し船を利用することで、すべての地域への移動が可能になるのだ。

移動可能な地域（※1）

1 ティパ半島　2 メタルマイン丘陵　3 アルフィタリア盆地
4 ヴェオ・ル高地　5 ファム大平原　6 キランダ諸島
7 レベナ平野　8 ライナリー島　9 受難の大穴

※1……クリスタルケージの属性を「?」に変えていないときのもの
※2……ヴェオ・ル水門をクリアしていないときのもの

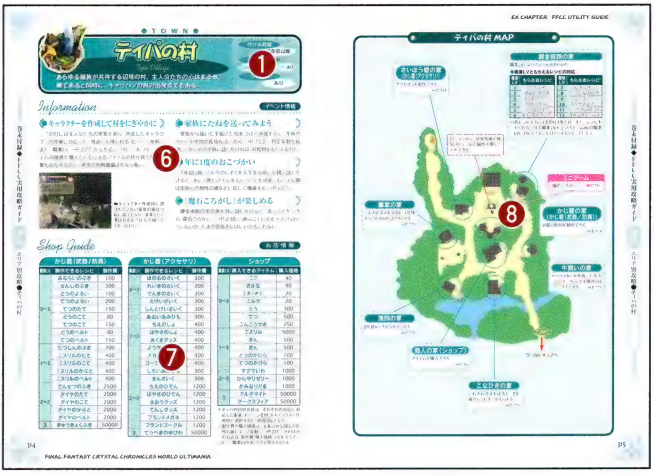
FFCC実用攻略ガイド2

エリア別攻略

Area Guide

以降のページでは、スタート地点であるティパの村から最終決戦の地クリスタルワールドまでの全エリアの攻略法を紹介する。

●以降のページの見かた●



❶エリアのデータ……ダンジョンの場合は、行ける時期、利用できるホットスポットの属性、気温（→P.221）を、町や村の場合は、行ける時期、利用できるお店の種類を記載している。
❷解説……ダンジョン全体に関するおおまかな解説。
❸LV2以降の変化……ダンジョンLVが2〜3になると、どのような変化があるかを解説。
❹攻略情報……ダンジョンにある仕掛けなどの解説。Ⓐ〜の記号は、その仕掛けがマップ内のどの位置にあるかを示している。
❺ボスモンスター……そのダンジョンで戦うことになるボスモンスターの解説。詳細なデータはP.437〜441を参照。
❻イベント情報……その町で発生するイベントなどの解説。
❼お店情報……その町にあるお店の商品一覧や渡し船に関する情報。
❽マップ……そのエリアのマップ。マップ内の記号の意味は下記を参照。
❾モンスターが落とすもの……倒したモンスターが落とす可能性のある素材、レシピ、魔石、アーティファクトの一覧表。たね、食料、特殊に属するアイテム（→P.402）、お金（ギル）については省略している。なお、表内の❶〜の番号は、マップ内のモンスターの出現位置を示す番号に対応。
❿クリア時に入手できる戦利品……そのダンジョンをクリアしたときの評価点の合計と、出現する戦利品の対応表。

マップ内の記号の意味

START …… そのエリアを訪れたときのスタート地点

…… 宝箱。これを開けると、引き出されている欄に書かれたダンジョンLVごとの候補のなかから、いずれかひとつが出現する（「――」が選ばれた場合は空っぽで何も出現しない）。なお、出現候補の名前についているアイコンの意味は以下のとおり。

- 材 …… 素材
- レ …… レシピ
- 魔 …… 魔石
- ア …… アーティファクト
- 他 …… その他のアイテム

…… アイテム入手ポイント（→P.233）

…… モーグリの巣（→P.232）

…… ホットスポット（火）

…… ホットスポット（水）

…… ホットスポット（風）

…… ホットスポット（土）

…… みずつぼ

…… あぶらつぼ

…… カギの台座

a …… マップ間のつながり

❶ …… モンスターの出現位置。たね、食料、特殊に属するアイテム（→P.402）、ギルのいずれかしか落とさないモンスターは省略している。番号は「❾モンスターが落とすもの」の表内の番号に対応。

Ⓐ …… 「❹攻略情報」で解説している仕掛けなどの位置

BOSS …… ボスモンスターが出現する場所

ティパの村

Tipa Village

あらゆる種族が共存する辺境の村。主人公たちの心休まる故郷であると同時に、キャラバンの旅の出発点でもある。

行ける時期：1年目以降

かじ屋：武器 あり 防具 あり アクセサリ あり

ショップ：あり

Information

イベント情報

キャラクターを作成して村をにぎやかに

この村には主人公たちの実家があり、作成したキャラクターの家業に対応した、見返りが得られる(右ページ参照)。また、職業LV(→P.227)が上がるにつれて、あつかうアイテムの種類が増えたりもらえるアイテムの質が良くなる家業も存在するので、実家の利用価値はかなり高い。

←キャラクター作成時に選ばれていない家業の家はつねに留守となり、家業として選ばれるまで住人が帰ってくることはない。

家族にたねを送ってみよう

家族から届いた手紙にたねをつけて返信すると、家族のひとりが作物の栽培をはじめる(→P.153)。特定年数が経過してからその家族に話しかければ、収穫物がもらえるのだ。

年に1度のおこづかい

2年目以降、ミルラのしずくを入手する前に父親に話しかけると、年に1度だけギルをもらうことが可能。もらえる額は家族との相性の値などに応じて増減する(→P.227)。

『魔石ころがし』が楽しめる

錬金術師の家の弟か妹に話しかけると、遊ぶことができる『魔石ころがし』(→P.238)。遊ぶことによるメリットはとくにないが、たまの息抜きにはいいかもしれない。

Shop Guide

お店情報

かじ屋(武器/防具)

職業LV	製作できるレシピ	製作費
0~3	みならいのぶき	100
	せんしのぶき	300
	どうのよろい	100
	てつのよろい	200
	てつのたて	150
	どうのこて	80
	てつのこて	150
	どうのベルト	80
	てつのベルト	150
1~3	たつじんのぶき	700
	ミスリルのたて	400
	ミスリルのこて	400
	ミスリルのかぶと	400
	ミスリルのベルト	400
2~3	でんせつのぶき	2500
	ダイヤのたて	2000
	ダイヤのこて	2000
	ダイヤのかぶと	2000
	ダイヤのベルト	2000
3	きゅうきょくぶき	50000

かじ屋(アクセサリ)

職業LV	製作できるレシピ	製作費
0~3	ほのおのさいく	300
	れいきのさいく	300
	でんきのさいく	300
	とけいざいく	300
1~3	しんとけいざいく	300
	あおいあみひも	300
	ちえのしょ	400
	はやさのしょ	400
	あくまグッズ	400
	ようせいグッズ	400
	メガネぎじゅつ	400
	ゴーグルぎじゅつ	400
2~3	しろいあみひも	300
	きんざいく	300
	ちえのひでん	1200
	はやさのひでん	1200
	まおうグッズ	1200
	てんしグッズ	1200
	ブランドメガネ	1200
	ブランドゴーグル	1200
3	てっぺきのゆびわ	50000

ショップ

職業LV	購入できるアイテム	購入価格
0~3	ニク	40
	さかな	40
	ミネ(※1)	20
	ミルク	20
	どう	300
	てつ	500
	こんごうせき	250
1~3	ミスリル	5000
	きん	500
	ぎん	500
	どうのかけら	100
	てつのかけら	100
2~3	マグマいわ	1000
	ひんやりゼリー	1000
	かみなりだま	1000
3	アルテマイト	50000
	ダークスフィア	50000

※ティパの村のお店は、それぞれのお店に対応した家業(右ページ参照)をキャラクター作成時に選択すると、利用可能となる
※製作費や購入価格は、実家のみ父親との相性の値によって変動し(→P.227)、そのほかのお店は「製作費(購入価格)×0.9」となる
※1……職業LVが3になると買えなくなる

ティパの村 MAP

錬金術師の家

職業LVに応じたレシピがもらえる

◆職業LVともらえるレシピの対応

職業LV	もらえるレシピ	職業LV	もらえるレシピ
1	てつのよろい	7	でんきのさいく
2	せんしのぶき	8	たつじんのぶき
3	ほのおのさいく	9	ひかりのリング
4	とけいざいく	10	ダイヤのよろい
5	ミスリルのよろい	11	てっぺきのゆびわ
6	れいきのさいく	12	きゅうきょくぶき

※各レシピがもらえるのは1度だけ。また、レシピをもらわないまま職業LVを上げると、以前の職業LVに対応したレシピはもらえなくなってしまう

さいほう屋の家（かじ屋（アクセサリ））

アクセサリを製作できる
➡P.314

ローランから、世界各地の瘴気ストリームの属性を聞くことができる

ミニゲーム

『魔石ころがし』 ➡P.238

農家の家

こむぎのタネを送ると、1年後からこむぎのたばがもらえる
➡P.228

かじ屋の家（かじ屋（武器／防具））

武器と防具を製作できる
➡P.314

牛飼いの家

キャラクターを作成した年からニクが、さらに1年後からはミルクももらえる ➡P.228

漁師の家

2年目からさかながもらえる
➡P.228

START

ワールドマップへ

商人の家（ショップ）

アイテムを購入できる
➡P.314

こなひきの家

こむぎのタネを送ると、2年後からこむぎこがもらえる
➡P.228

●DUNGEON●

リバーベル街道

River Belle Path

川沿いに延びる旧街道。リルティが新しい街道を整備し、小鬼たちが棲み着いてからは使われなくなってしまった。

行ける時期：1年目以降
ホットスポット：水、風
気温：ふつう

かけ出しキャラバンのための入門用ダンジョン

あまり広くないうえに道のつながりも単純なので、ダンジョン探索の基礎を覚えるにはうってつけのエリアだ。仕掛け類も、ほかのエリアでも見かけられるものがいくつか登場する。なお、拾えるアーティファクトのほとんどは敵が持っているため、宝箱を開けるだけでなく、周囲の敵を倒しておくのを忘れずに。

←閉ざされている門を開けるためには、カギを持ち上げて台座の正面に立ち、Bボタンを押してカギを投げこむように置けばいい。

➡モーグリの巣は、どのダンジョンでも簡単には見つからない場所にある。画面に「しらべる」と表示されていないか確認しながら探索しよう。

LV2以降の変化

地形そのものは変わらないが、出現するモンスターの種類が変化する。とくに、アーティファクトを持っている敵の何体かがグリフォンに変わるので、ある程度成長したキャラクターで挑むようにしたい。

Information 攻略情報

閉ざされている門を開けよう

ところどころにある閉ざされている門を開けるには、敵が持っている丸い石板のようなカギが必要。ちなみに、カギを持っている敵は、門の近くにいることが多い。

跳ね橋を下ろす方法

MAP上の位置 A

跳ね橋のそばにあるふたつのスイッチを同時に踏まれた状態にすれば、跳ね上がっていた橋の片側を下ろせる（両側とも下ろせば渡れる）。マルチモードでは、ふたりのキャラクターが各スイッチに乗ればいいが、シングルモードでは、一方のスイッチにクリスタルケージを置いた状態でもう一方のスイッチに乗るか、下の写真の方法を使おう。

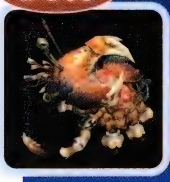
←敵を誘導してスイッチの上に乗せた直後にもう一方のスイッチに乗ることでも、橋を下ろせる。なお、橋を下ろさなくても、エリア内をひととおり探索することは可能だ。

廃屋にモーグリがいるが……

MAP上の位置 B

北のはずれにある廃屋にはモーグリが住んでいる。しかし、このモーグリはモグスタンプやダンジョンのクリアには関係ないので、無理に会いに行く必要はない。

BOSS



ジャイアントクラブ

➡P.437

ボスモンスター

使用する攻撃で起こるステータス異常
気絶（発生LV2）、ショック（発生LV1）、吹き飛ばし（発生LV1）、スロウ（発生LV1）

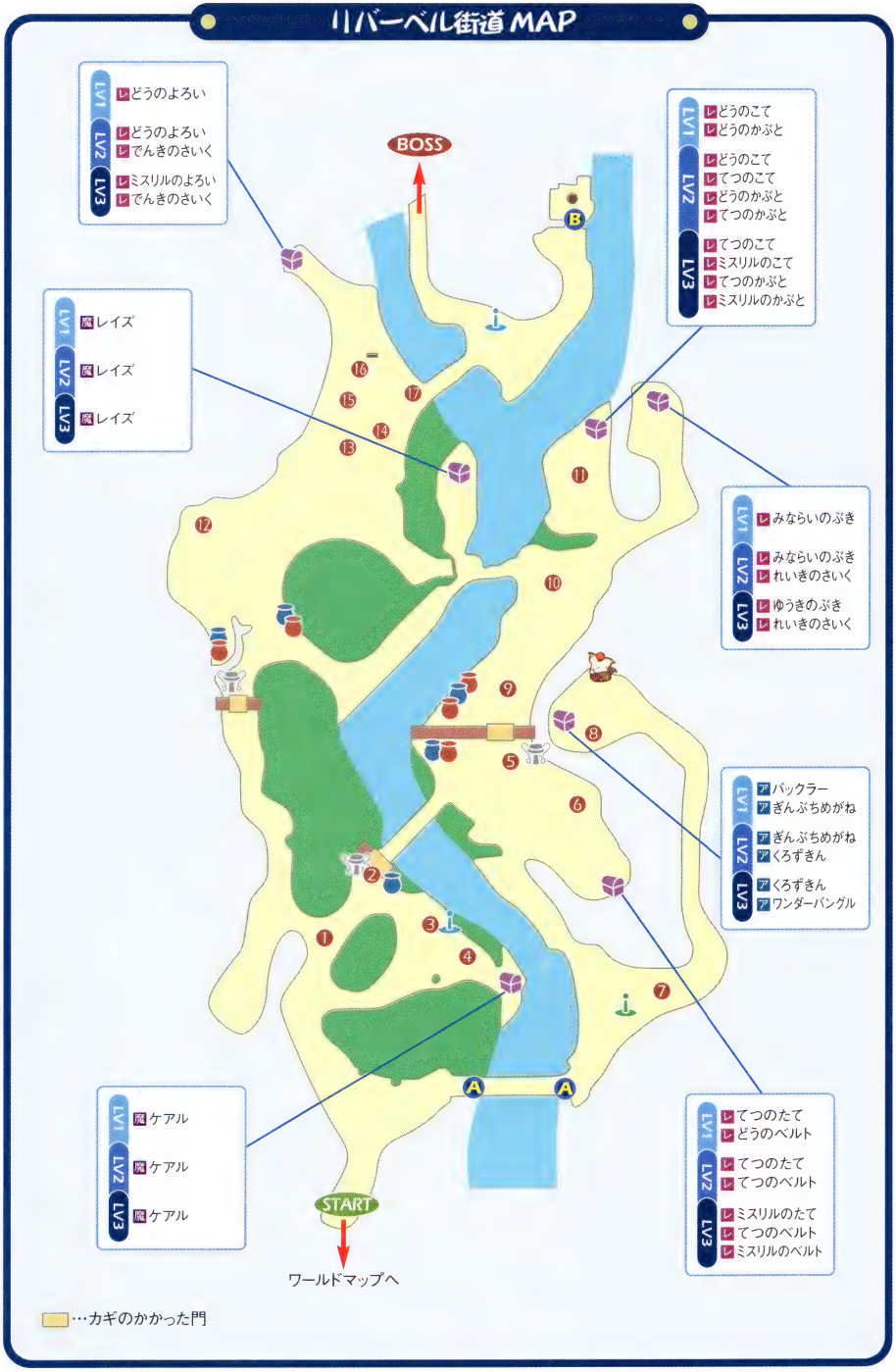
体力が減っていくにつれ、外見が初期状態→左腕のカマが壊れたあと→大きなハサミが壊れたあと、の3段階に変化し、攻撃方法も変わる。2段階目までは、左右にまわりこみながら攻撃を当てていくだけで十分だが、3段階目では、当たったキャラクターを気絶状態にする「サンダラ」や「サンダガ」を使ってくるようになるので、魔法のターゲットリングが見えたらすぐにその場を離れよう。

◆おともとして出現するモンスター

ダンジョンLV	出現するモンスター
LV1	リバームー
LV2	リバームー
LV3	リバームー

←口から発せられる泡に当たると、スロウ状態になってしまう。口元に泡が見えたら、急いで離れて泡を避けること。

リバーベル街道 MAP


LV1 レどうのよろい
LV2 レどうのよろい レでんきのさいく
LV3 レミスリルのよろい レでんきのさいく
BOSS
B
LV1 レどうのこて レどうのかぶと
LV2 レどうのこて レてつのこて レどうのかぶと レてつのかぶと
LV3 レてつのこて レミスリルのこて レてつのかぶと レミスリルのかぶと
LV1 魔レイズ
LV2 魔レイズ
LV3 魔レイズ
16
15
17
14
13
11
12
10
LV1 レみならいのぶき
LV2 レみならいのぶき レれいきのさいく
LV3 レゆうきのぶき レれいきのさいく
9
8
5
LV1 アバックラー アぎんぶちめがね
LV2 アぎんぶちめがね アくろずきん
LV3 アくろずきん アワンダーバングル
6
2
3
1
4
7
A
A
LV1 魔ケアル
LV2 魔ケアル
LV3 魔ケアル
LV1 レてつのたて レどうのベルト
LV2 レてつのたて レてつのベルト
LV3 レミスリルのたて レてつのベルト レミスリルのベルト
START
ワールドマップへ
…カギのかかった門

モンスターが落とす素材

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
どう	ゴブリンチーフ	⑪	1 2 3
てつ	ゴブリンチーフ	⑪	1 2 3
	ストーンヘッジ	⑧	1 2 3
ミスリル	グリフォン	⑬⑰	1 2 3
	ゴブリンチーフ	⑪	1 2 3
	ストーンヘッジ	⑧	1 2 3
グリフォンのはね	グリフォン	⑬⑰	1 2 3

モンスターが落とすレシピ

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ほのおのさいく	グリフォン	⑬⑰	1 2 3

モンスターが落とす魔石

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ファイア	ゴブリン（スピア）	③	1 2 3
	ヘッジホッグパイ	①	1 2 3
ブリザド	ゴブリン	⑮	1 2 3
		④	1 2 3
	ヘッジホッグパイ	⑬	1 2 3
サンダー	ゴブリン（※1）	⑩	1 2 3
	ムー	⑨	1 2 3
ケアル	ゴブリン	②	1 2 3
	ゴブリン（※1）	⑯	1 2 3
	ダークヘッジ	⑦	1 2 3
	ヘッジホッグパイ	⑦	1 2 3
レイズ	ゴブリン	⑤	1 2 3

モンスターが落とすアーティファクト

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
しゅりけん	ゴブリンチーフ	⑥	1 2 3
マンイーター	ゴブリンチーフ	⑥	1 2 3
ダブルハーケン	グリフォン	⑥	1 2 3
	ゴブリンチーフ	⑥	1 2 3
フレイムタン	グリフォン	⑥	1 2 3
アイスブランド	グリフォン	⑥	1 2 3
イカサマダイス	グリフォン	⑥	1 2 3
さすけのかたな	グリフォン	⑥	1 2 3
グリーンベレー	グリフォン	⑥	1 2 3
	ゴブリンチーフ	⑥	1 2 3
りゅうのひげ	ゴブリンチーフ	⑫	1 2 3
メイジマッシャー	ゴブリンチーフ	⑫	1 2 3
けんじゃのつえ	グリフォン	⑫	1 2 3
ルーンのベル	グリフォン	⑫	1 2 3
メイジスタッフ	グリフォン	⑫	1 2 3
ぎんのうでわ	グリフォン	⑫	1 2 3
	ゴブリンチーフ	⑫	1 2 3
タマのすず	グリフォン	⑫	1 2 3
	ゴブリンチーフ	⑫	1 2 3
クリスナイフ	グリフォン	⑫	1 2 3
モーグリポケット	ゴブリンチーフ	⑭	1 2 3
アースペンダント	ゴブリンチーフ	⑭	1 2 3

※1……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

クリア時に入手できる戦利品

◆評価点と戦利品のグループの対応

ダンジョンLV	評価点の合計				戦利品のグループ
	1人パーティ	2人パーティ	3人パーティ	4人パーティ	
1	0～94	0～101	0～115	0～126	A
	95～118	102～127	116～145	127～159	A、B
	119～148	128～159	146～181	160～199	A、B、C
	149～	160～	182～	200～	A、B、C、D
2	0～94	0～101	0～115	0～126	C
	95～118	102～127	116～145	127～159	C、D
	119～148	128～159	146～181	160～199	C、D、E
	149～	160～	182～	200～	C、D、E、F
3	0～94	0～101	0～115	0～126	E
	95～118	102～127	116～145	127～159	E、F
	119～148	128～159	146～181	160～199	E、F、G
	149～	160～	182～	200～	E、F、G、H

◆グループごとの戦利品の種類

グループ	出現する戦利品
A	しゅりけん、りゅうのひげ、バックラー、モーグリポケット
B	マンイーター、メイジマッシャー、ぎんぶちめがね、モーグリポケット
C	ダブルハーケン、クリスナイフ、バックラー、素材：てつ
D	アイスブランド、ぎんのうでわ、ぎんぶちめがね、素材：てつ
E	イカサマダイス、メイジスタッフ、ワンダーバングル、素材：ミスリル
F	さすけのかたな、フレイムタン、くろずきん、レシピ：でんせつのぶき
G	しゅりけん、りゅうのひげ、ぎんぶちめがね、素材：オリハルコン
H	マンイーター、メイジマッシャー、セイブザクィーン、素材：ふるびたけん

● TOWN ●

テイパの港

Tipa Pier

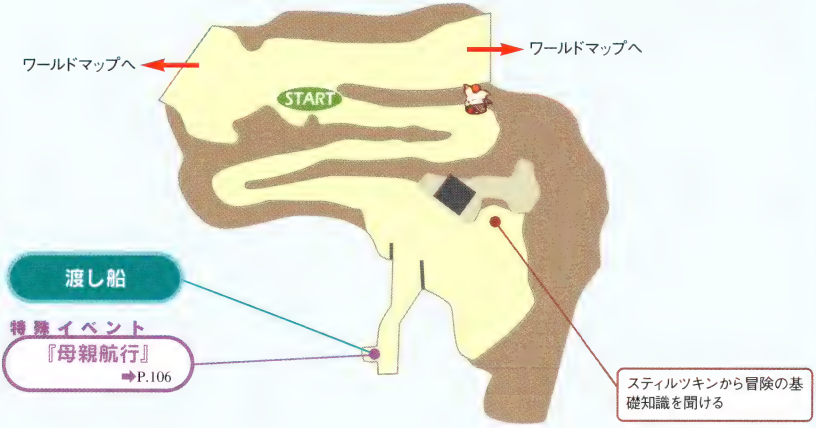
小さな砂浜に広がる、さびれた港。5年目に渡し船が運行を開始するまでは、この港から船が出航することはない。

行ける時期：1年目以降

かじ屋：武器 なし 防具 なし アクセサリ なし

ショップ：なし

テイパの港MAP



Information

イベント情報

● スティルツキンから教わる冒険の基礎知識

砂浜にいるスティルツキンに話しかけると、この世界に関する知識や基本的な操作方法などを聞ける。ちなみに、街道イベント『導入』(→P.71)で「教えて！」を選んだときにも、同じ内容を聞くことが可能だ。

● 渡し船は5年目から利用できる

5年目にジェゴン川が枯れると、渡し守のトリスタンがやってきて、この港から渡し船に乗れるようになる。また、川の水が復活すると(→P.340)、渡し船の行き先にジェゴン川が追加されるのだ。

Shop Guide

お店情報

渡し船

行き先	船代(※1)	プレイ年数と渡航の可否							
		1年目	2年目	3年目	4年目	5年目	6年目	7年目	8年目以降
ジェゴン川／東岸	100	×	×	×	×	△	△	△	○
ジェゴン川／西岸	100	×	×	×	×	△	△	△	○
キランダ火山	500	×	×	×	×	○	○	○	○
ルダの村	300	×	×	×	×	○	○	○	○

記号の意味

○……渡航できる
△……ヴェオ・ル水門を5〜7年目でクリアすれば渡航できる
×……渡航できない

※1……トリスタンに特定のアイテムを渡すと安くなる(→P.106)

●DUNGEON●

ゴブリンの壁

Goblin Wall

ゴブリンたちが山の斜面に造り上げた天然の要塞。ティパの村をはじめとする近隣の村にとって脅威となっている。

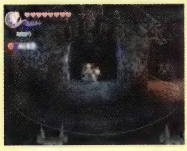
行ける時期：2年目以降
ホットスポット：火、土
気温：ふつう

【 ドクロ型のスイッチで骨の柵を開けていこう 】

山の斜面にゴブリンたちが造った横穴がいくつもあり、宝箱が置かれていたり、道が奥へつづいていたりする。ただし、横穴の入口は基本的に骨の柵で閉ざされていて、真上にあるドクロ型のスイッチに攻撃を当てなければ、なかに入ることはできない。ダンジョンをクリアするだけなら、すべての横穴に入る必要はないが、評価点をかせいだりアイテムやアーティファクトを集めたいときには、ひととおり横穴に入っておいたほうがいいだろう。

LV2以降の変化

ダンジョンLVが1のときは、岩が積み上げられた場所が3ヵ所ある。それぞれの真上のドクロ型のスイッチを攻撃しても何の反応もないが、ダンジョンLVが2〜3だと岩が積み上げられた場所に骨の柵が出現し、スイッチを攻撃することで柵の奥へ入れるようになるのだ。



←ダンジョンLVが2〜3のときのみ入れる横穴では、宝箱からアイテムを入手したり、LV1で行けなかった場所へ移動することができる。

Information 攻略情報

骨の柵の開けかた

骨の柵を開けるには、入口の真上にあるドクロ型のスイッチに、武器による攻撃を当てればいい。なお、いったん開けた骨の柵は、ダンジョンを出るまで閉じることはない。

←これがドクロ型のスイッチ。武器による攻撃を当てれば、目の光が消えて、真下にある骨の柵が開く。

目が光っていないスイッチ MAP上の位置 A

これら3ヵ所のドクロ型のスイッチは、ダンジョンLVが1だと最初から目が光っておらず、攻撃を当てても反応しない。ダンジョンLVが2〜3だと、それぞれの下に骨の柵が出現し、その柵を開けるためのスイッチとして機能するのだ。

カギはゴブリンチーフから入手 MAP上の位置 B

台座の近くにいるゴブリンチーフは、倒すとカギを落とす。カギを台座に置けば、ボスがいる場所への入口が開く。

BOSS

ゴブリンキング

➡P.438

ボスモンスター

使用する攻撃で起こるステータス異常
火炎（発生LV2）、気絶（発生LV2）、吹き飛ばし（発生LV1）、スロウ（発生LV2）、毒（発生LV2）

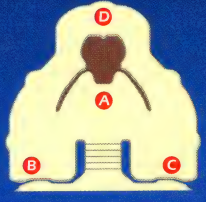
◆おともとして出現するモンスター

ダンジョンLV	出現するモンスター
LV1	ゴブリン、ゴブリン（スピア）
LV2	ゴブリン（メイス）（※1）、ゴブリン、ゴブリン（スピア）
LV3	ゴブリン（メイス）（※1）、ゴブリン、ゴブリン（スピア）

※1……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

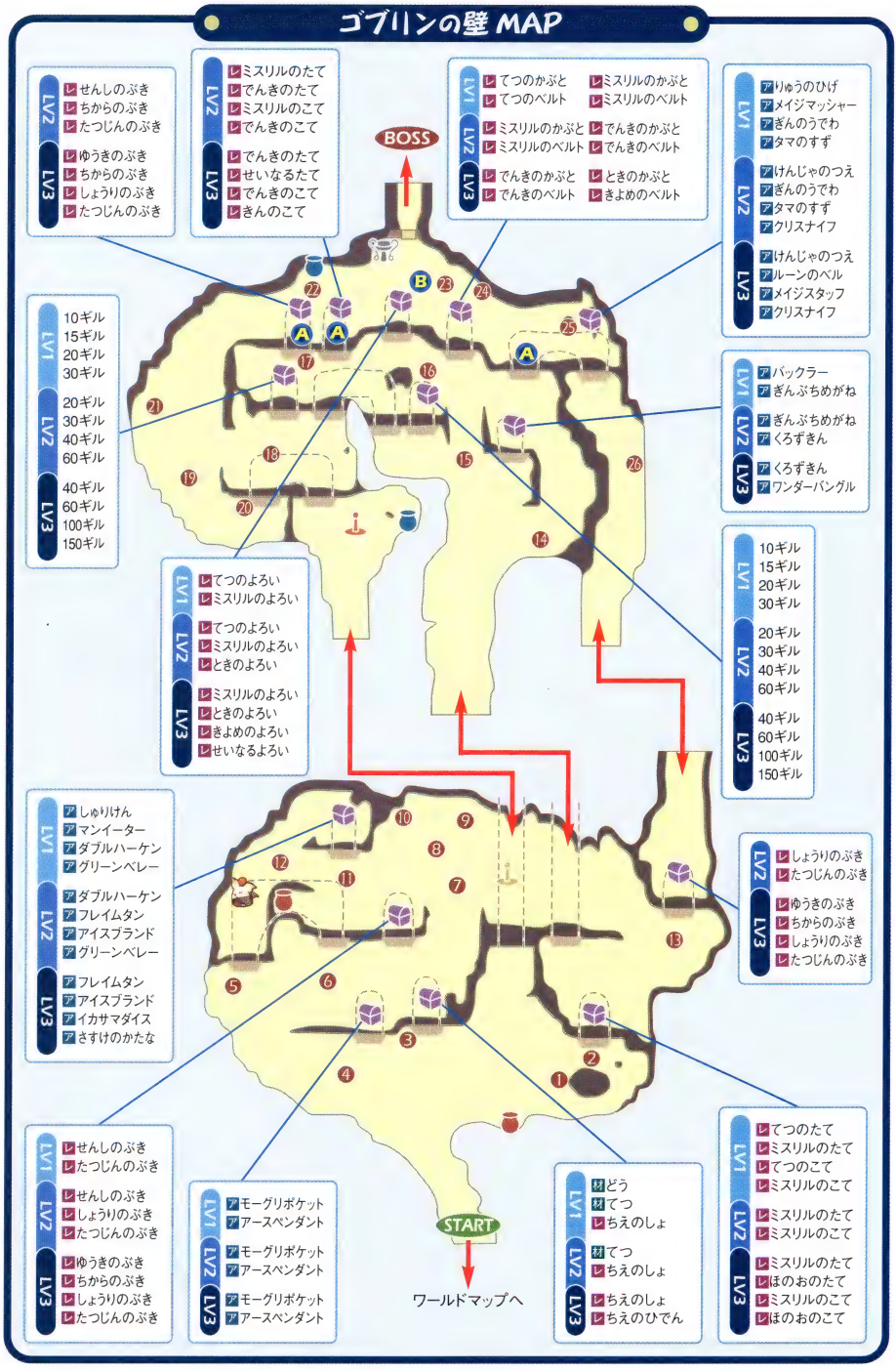
バトルがはじまった直後は祭壇への階段がふさがれており、ゴブリンキングに近づけない。まずは部屋の左右から現れるおともモンスターを倒してカギをふたつ入手し、両方とも台座に置こう。これで、ゴブリンキングに攻撃を当てられるようになるのだ。

ゴブリンキングは右図の4ヵ所のいずれかにテレポートしながら攻撃してくる。敵の体力ゲージの表示位置を見ればテレポート先がわかるので、接近して攻撃を当てていこう。ゴブリンキングが魔法を詠唱しているあいだは、反撃の心配がないため、連続技を当ててもいい。



←ゴブリンキングはときどきA〜Dのいずれかへテレポートする。

ゴブリンの壁 MAP


BOSS
START
ワールドマップへ
LV1 レてつのかぶと レてつのベルト
レミスリルのかぶと レミスリルのベルト
LV2 レミスリルのかぶと レミスリルのベルト
レでんきのかぶと レでんきのベルト
LV3 レでんきのかぶと レでんきのベルト
レときのかぶと レきよめのベルト
LV2 レせんしのぶき レちからのぶき レたつじんのぶき
LV3 レゆうきのぶき レちからのぶき レしょうりのぶき レたつじんのぶき
LV2 レミスリルのたて レでんきのたて レミスリルのこて レでんきのこて
LV3 レでんきのたて レせいなるたて レでんきのこて レきんのこて
LV1 アりゅうのひげ アメイジマッシャー アぎんのうでわ アタマのすず
LV2 アけんじゃのつえ アぎんのうでわ アタマのすず アクリスナイフ
LV3 アけんじゃのつえ アルーンのベル アメイジスタッフ アクリスナイフ
LV1 10ギル 15ギル 20ギル 30ギル
LV2 20ギル 30ギル 40ギル 60ギル
LV3 40ギル 60ギル 100ギル 150ギル
LV1 アバックラー アぎんぷちめがね
LV2 アぎんぷちめがね アくろずきん
LV3 アくろずきん アワンダーバングル
LV1 レてつのよろい レミスリルのよろい
LV2 レてつのよろい レミスリルのよろい レときのよろい
LV3 レミスリルのよろい レときのよろい レきよめのよろい レせいなるよろい
LV1 10ギル 15ギル 20ギル 30ギル
LV2 20ギル 30ギル 40ギル 60ギル
LV3 40ギル 60ギル 100ギル 150ギル
LV1 アしゅりけん アマンイーター アダブルハーケン アグリーンベレー
LV2 アダブルハーケン アフレイムタン アアイスブランド アグリーンベレー
LV3 アフレイムタン アアイスブランド アイカサマダイス アさすけのかたな
LV2 レしょうりのぶき レたつじんのぶき
LV3 レゆうきのぶき レちからのぶき レしょうりのぶき レたつじんのぶき
LV1 レせんしのぶき レたつじんのぶき
LV2 レせんしのぶき レしょうりのぶき レたつじんのぶき
LV3 レゆうきのぶき レちからのぶき レしょうりのぶき レたつじんのぶき
LV1 アモーグリポケット アアースペンダント
LV2 アモーグリポケット アアースペンダント
LV3 アモーグリポケット アアースペンダント
LV1 材どう 材てつ レちえのしょ
LV2 材てつ レちえのしょ
LV3 レちえのしょ レちえのひでん
LV1 レてつのたて レミスリルのたて レてつのこて レミスリルのこて
LV2 レミスリルのたて レミスリルのこて
LV3 レミスリルのたて レほのおのたて レミスリルのこて レほのおのこて

モンスターが落とす素材

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
どう	ゴブリンチーフ	⑪⑬⑳	1 2 3
		㉓	
てつ	ケルベロス	⑧	2
	ゴブリンチーフ	⑪⑬⑳	1 2
		㉓	
ミスリル	ケルベロス	⑧	2 3
		⑤	3
	ゴブリンチーフ	⑪⑬⑳	3
		㉓	
ダイヤのもと	ゴースト	⑭⑱㉒	2 3
	ゴースト(※2)	⑰	2 3
ガラスだま	エレキクラゲ	㉕㉖	1 2
ルビー	エレキクラゲ	㉕㉖	2 3
ひすい	エレキクラゲ	㉕㉖	2 3
こんごうせき	ゴブリンチーフ	⑪⑬⑳	2 3
		㉓	
かみなりだま	エレキクラゲ	㉕㉖	1 2 3
ブルーシルク	ゴースト	⑭⑱㉒	2
	ゴースト(※2)	⑰	2
ホワイトシルク	ゴースト	⑭⑱㉒	3
	ゴースト(※2)	⑰	3
ケルベロスのキバ	ケルベロス	⑧	2 3
		⑤	3

モンスターが落とす魔石

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ファイア	エレキクラゲ(※2)	㉔	1 2 3
	ゴブリン	⑥	1
	ゴブリン(※2)	①	1 2 3
	ゴブリン(スピア)	⑥	1 2 3
	ゴブリン(メイス)	⑥	1 2
	プリン(※2)	⑲	1 2 3
ブリザド	エレキクラゲ(※2)	㉔	1 2 3
	プリン	④⑫	1 2 3
サンダー	エレキクラゲ(※2)	㉔	1 2 3
	ゴブリン(メイス)(※2)	⑨	1 2 3
	プリン	⑦	1 2 3
ケアル	エレキクラゲ(※2)	㉔	1 2 3
	ゴブリン	③	1 2 3
	ゴブリン(スピア)(※2)	⑩	1 2 3
	プリン	⑮	1 2 3
クリア	エレキクラゲ	⑯	1 2 3
レイズ	ゴブリン(※2)	㉑	1 2 3
	ゴブリンメイジ	②	1 2 3

モンスターが落とすアーティファクト

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	

※2……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

モンスターが落とすレシピ

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	

クリア時に入手できる戦利品

◆評価点と戦利品のグループの対応

ダンジョンLV	評価点の合計 1人パーティ	2人パーティ	3人パーティ	4人パーティ	戦利品のグループ
1	0～109	0～118	0～134	0～147	A
	110～137	119～147	135～168	148～184	A、B
	138～171	148～185	169～210	185～231	A、B、C
	172～	186～	211～	232～	A、B、C、D
2	0～109	0～118	0～134	0～147	C
	110～137	119～147	135～168	148～184	C、D
	138～171	148～185	169～210	185～231	C、D、E
	172～	186～	211～	232～	C、D、E、F
3	0～109	0～118	0～134	0～147	E
	110～137	119～147	135～168	148～184	E、F
	138～171	148～185	169～210	185～231	E、F、G
	172～	186～	211～	232～	E、F、G、H

◆グループごとの戦利品の種類

グループ	出現する戦利品
A	ダブルハーケン、はねつきぼうし、きれいなうでわ、アースペンダント
B	カイザーナックル、ワンダーワンド、きれいなうでわ、アースペンダント
C	あしゅら、フェアリーリング、アライのメット、モーグリポケット
D	きばのおまもり、ダークマター、きれいなうでわ、モーグリポケット
E	トールハンマー、あかいくつ、アライのメット、素材：いにしえのひやく
F	えんげつりん、ノアのリュート、アライのメット、素材：オリハルコン
G	きばのおまもり、キャンディリング、ワンダーバングル、レシピ：ダイヤのベルト
H	グリーンベレー、ガラティーン、きれいなうでわ、素材：のろいのつえ

● TOWN ●

マール峠

Marl Perk

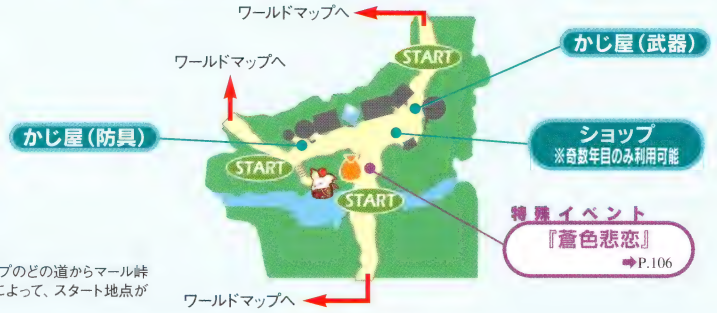
街道の分岐点に栄える、小さな宿場町。かじ屋などのお店がひととおりそろっており、キャラバンが訪れる機会は多い。

行ける時期：1年目以降

かじ屋：武器 あり 防具 あり アクセサリ なし

ショップ：あり

マール峠MAP



※ワールドマップのどの道からマール峠へ入ったかによって、スタート地点が異なる

Information

イベント情報

●年数によってちがう顔を見せる町並み

行商人のジ・メオンが現れるのは奇数年目のみなので、ショップは1年おきにしか利用できない。また、3年ごとに宿屋に子どもが生まれる（最大3人まで／→P.41）。

●ティダの村の老木に隠された届かぬ想い

老人でありながら、日夜ナンパに明け暮れるセシル。ティダの村で拾える、ボロボロの手紙を持った状態で彼に話しかけると、手紙に強い興味を示すが……（→P.110）。

Shop Guide

お店情報

かじ屋（武器）

製作できるレシピ	製作費
みならいのぶき	100
せんしのぶき	300
ゆうきのぶき	500
ちからのぶき	500
しょうりのぶき	500
たつじんのぶき	700
でんせつのぶき	2500
ゆうしゃのぶき	5000
てんかいのぶき	8000
やみのぶき	5000
つきのぶき	5000

かじ屋（防具）

製作できるレシピ	製作費
どうのよろい	100
てつのよろい	200
ミスリルのよろい	500
ダイヤのよろい	2500
だいちのよろい	5000
てつのたて	150
ミスリルのたて	400
ダイヤのたて	2000
でんせつのとり	3000
どうのこて	80
てつのこて	150
ミスリルのこて	400
ダイヤのこて	2000
どうのかぶと	80
てつのかぶと	150
ミスリルのかぶと	400
ダイヤのかぶと	2000
どうのベルト	80
てつのベルト	150
ミスリルのベルト	400
ダイヤのベルト	2000

ショップ（※1）

購入できるアイテム	購入価格
どう	300
てつ	500
ミスリル	5000
どうのかけら	100
てつのかけら	100
こんごうせき	250
せんしのぶき	300
てつのよろい	150
ミスリルのよろい	300
ミスリルのたて	250
てつのこて	100
ミスリルのこて	250
てつのかぶと	100
ミスリルのかぶと	250
てつのベルト	100
ミスリルのベルト	250

※1……奇数年目のみ利用可能

●DUNGEON●

キノコの森

Fungi Forest

群生している巨大キノコにより形成された森。キノコは日々成長しており、それに応じて森もその姿を変えつづけている。

行ける時期：1年目以降
ホットスポット：水
気温：ふつう

ダンジョンLVごとに行ける場所が変わる

森に生えている巨大キノコは成長をつづけており、ダンジョンLVによって地形が変化する。具体的には、レベルが上がると行ける場所が増えたり、逆にいままで通れた場所がふさがれてしまったりするのだ。それによって、探索ルートも変化していくことになるので、攻略する時点でのダンジョンLVがいくつなのかを把握しておこう。また、このダンジョンには、アーリマンやアイスアーリマンといった飛行特性を持つ敵が多く出現するため、グラビデ系の魔法を使えるようにしておくと、安全に探索できるはずだ。

←アーリマンなどの飛行している敵は、グラビデ系の魔法を当てて地上に落としてからダメージを与えればラクに倒すことができる。

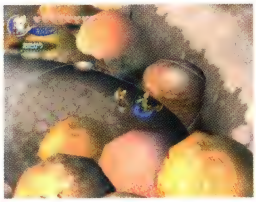
LV2以降の変化

LV2のときはマップの左側に、LV3のときはマップの右側に、新たに移動できる場所が増える。さらにLV3のときは、スタート地点近くの道が巨大キノコでふさがれて通れなくなってしまう。

Information 攻略情報

ジャンプ台キノコに乗って渡る

この森には、パーティの全員が上に乗るとバネのように伸びて、向こう側へと飛ばしてくれるジャンプ台キノコがいくつかある。それらを利用してダンジョンの奥へ進んでいこう。なお、ジャンプ台キノコがパーティを跳ね飛ばす方向はそれぞれ決まっている。



←これがジャンプ台キノコ。クリスタルケージを持っているキャラクターを含めた全員が上に乗ると、向こう側へ飛ばしてくれる。

新たな道ができる

MAP上の位置 A

これら2ヵ所では、ダンジョンLVが上がるとキノコが成長して、その上を通行できるようになる。

道がふさがってしまう

MAP上の位置 B

ダンジョンLVが3のときは、成長したキノコによって、これら2ヵ所がふさがって通れなくなる。ボスがいるところへ行くには、ダンジョンLV2の時点から移動可能になった場所を通っていく必要があるのだ。

BOSS

ボスモンスター

モルボル

➡P.438

使用する攻撃で起こるステータス異常

氷結（発生LV2）、スロウ（発生LV2）、呪い（発生LV2）、毒（発生LV1）

さまざまな攻撃を使いつつ、ときどき息を吸いこんでキャラクターを自分のそばへ引き寄せる。とくに注意したいのは、こちらを毒状態にさせる『くさい息』と、呪い状態にさせる『カーズラ』のふたつ。前者はモルボルの口元に毒のケムリが見えた直後に側面へとまわりこむことで、後者は黒いターゲットリングが出現した直後にリングから離れることで避けよう。もしどちらかを受けてしまったら、すぐに『クリア』でステータス異常を解除すること。

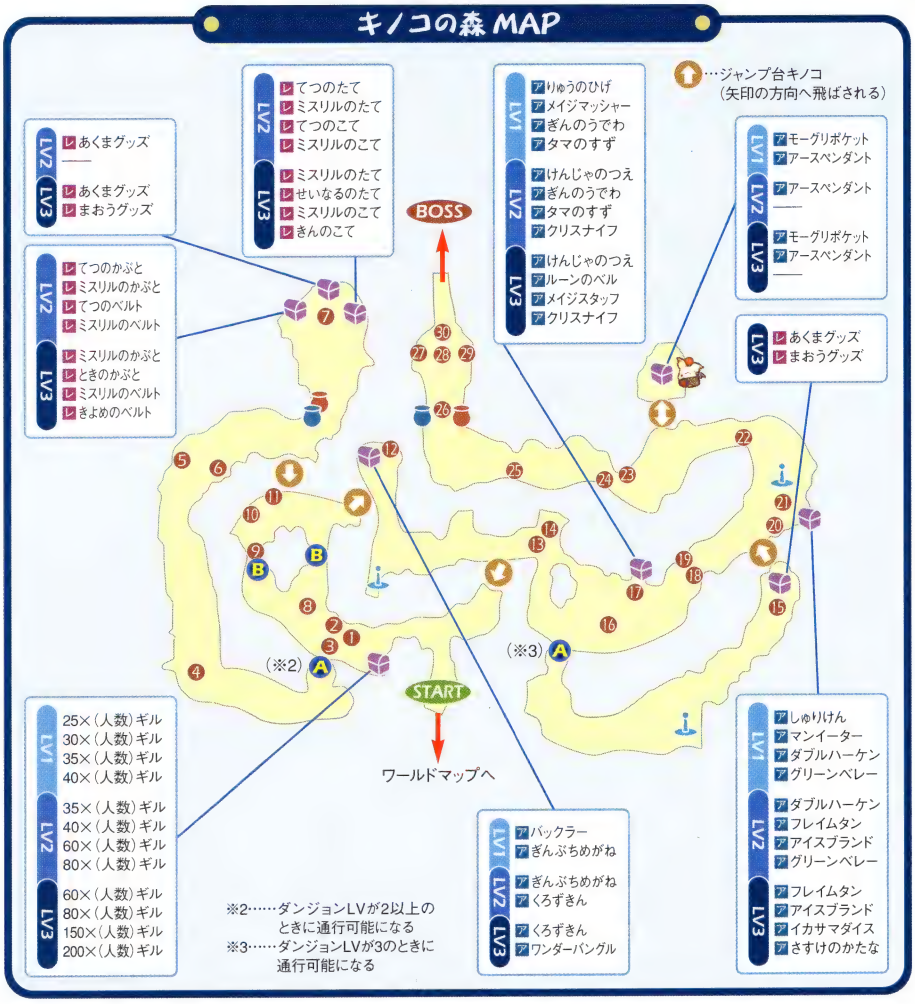
◆おともとして出現するモンスター

ダンジョンLV	出現するモンスター
LV1	ヘルプラント
LV2	プチワーム、ヘルプラント
LV3	ストーンプラント（※1）、ヘルプラント、マジックプラント

※1……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

←地面が光ったら、その直後に、触手を足元から伸ばす『根の槍』を使ってくる。光っている場所から急いで離れて、触手の攻撃をかわそう。

キノコの森 MAP



※2……ダンジョンLVが2以上のときに通行可能になる
※3……ダンジョンLVが3のときに通行可能になる

モンスターが落とす魔石

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ファイア	グレムリン（※4）	8	1 2 3
	ヘッジホッグパイ（※4）	2	3
	ヘルプラント	14	1 2 3
ブリザド	グレムリン	3	2 3
	ヘッジホッグパイ	18	1 2
	ヘッジホッグパイ（※4）	2	3
	ヘルプラント	11	1 2 3
サンダー	プチワーム	10 16	1 2 3
	ヘッジホッグパイ（※4）	22	1 2 3
		2	3

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ケアル	アーリマン	17	1
		1	2 3
	プチワーム	1	1
	ヘッジホッグパイ（※4）	2	3
クリア	ヘルプラント	19	1 2 3
レイズ	アーリマン	20	1 2 3
	ヘルプラント	9	1
		4	2 3

※4……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

モンスターが落とす素材

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
どう	グレムリン	㉖	1
	ヘルプラント	㉗㉙	1
		㉔	1 2
てつ	アーリマン	⑫	1 2
	オチュー	⑰	2
ミスリル	アーリマン	⑫	3
	オチュー	⑦㉘	2 3
		⑰	3
	キャリオンワーム	⑮	3
ダイヤのもと	ストーンヘッジ	⑱㉑	3
きん	ヘッジホッグパイ	⑬㉑㉕	1 2
		㉓	2 3
	ヘッジホッグパイ(※5)	㉚	1
ぎん	ヘッジホッグパイ	⑬㉑㉕	1 2
		㉓	2 3
	ヘッジホッグパイ(※5)	㉚	1
プチクリスタル	オチュー	⑦㉘	2 3
ガラスだま	ヘッジホッグパイ	⑬㉑㉕	1 2
		㉓	2 3
	ヘッジホッグパイ(※5)	㉚	1
ルビー	ストーンヘッジ	⑱㉑	3
	ダークヘッジ	⑬㉕	3
ひすい	ストーンヘッジ	⑱㉑	3
	ダークヘッジ	⑬㉕	3
こんごうせき	ストーンヘッジ	⑱㉑	3
ひんやりゼリー	アイスアーリマン(※6)	⑤	2 3
	アイスアーリマン(※5)	⑥	2 3
ようせいのなみだ	アイスアーリマン(※6)	⑤	2
	アイスアーリマン(※5)	⑥	2
てんしのなみだ	アイスアーリマン(※6)	⑤	3
	アイスアーリマン(※5)	⑥	3

モンスターが落とすアーティファクト

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	

モンスターが落とすレシピ

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
みならいのぶき	ヘルプラント	㉙	1 2
ゆうきのぶき	ヘルプラント	㉙	2 3
ちからのぶき	ヘルプラント	㉙	3
しょうりのぶき	ヘルプラント	㉙	3
たつじんのぶき	ヘルプラント	㉙	2 3
どうのよろい	ヘルプラント	㉗	1 2
ミスリルのよろい	ヘルプラント	㉗	2 3
きよめのよろい	ヘルプラント	㉗	3
せいなるよろい	ヘルプラント	㉗	3
ミスリルのたて	ヘルプラント	㉔	2 3
まほうのたて	ヘルプラント	㉔	3
どうのこて	ヘルプラント	㉔	1 2
ミスリルのこて	ヘルプラント	㉔	2 3
きんのこて	ヘルプラント	㉔	3
どうのかぶと	グレムリン	㉖	1 2
ミスリルのかぶと	グレムリン	㉖	2 3
ときのかぶと	グレムリン	㉖	3
どうのベルト	グレムリン	㉖	1 2
ミスリルのベルト	グレムリン	㉖	2 3
きよめのベルト	グレムリン	㉖	3
はやさのしょ	ダークヘッジ	⑬㉕	3
あくまグッズ	ダークヘッジ	⑬㉕	3

※5……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現
※6……マルチモードでパーティが2人以上のときのみ出現

クリア時に入手できる戦利品

◆評価点と戦利品のグループの対応

ダンジョンLV	評価点の合計				戦利品のグループ
	1人パーティ	2人パーティ	3人パーティ	4人パーティ	
1	0～107	0～115	0～131	0～144	A
	108～134	116～144	132～164	145～180	A、B
	135～168	145～181	165～206	181～226	A、B、C
	169～	182～	207～	227～	A、B、C、D
2	0～107	0～115	0～131	0～144	C
	108～134	116～144	132～164	145～180	C、D
	135～168	145～181	165～206	181～226	C、D、E
	169～	182～	207～	227～	C、D、E、F
3	0～107	0～115	0～131	0～144	E
	108～134	116～144	132～164	145～180	E、F
	135～168	145～181	165～206	181～226	E、F、G
	169～	182～	207～	227～	E、F、G、H

◆グループごとの戦利品の種類

グループ	出現する戦利品
A	しゅりけん、りゅうのひげ、 バックラー、アースペンダント
B	フレイムタン、メイジマッシャー、 ぎんぷちめがね、モーグリポケット
C	マンイーター、けんじゃのつえ、 バックラー、アースペンダント
D	ダブルハーケン、ぎんのうでわ、 くろずきん、モーグリポケット
E	さすけのかたな、タマのすず、 ワンダーバングル、素材：いにしえのひやく
F	グリーンベレー、メイジスタッフ、 ワンダーバングル、素材：オリハルコン
G	ダブルハーケン、ぎんのうでわ、 モーグリポケット、レシピ：ダイヤのよろい
H	あしゅら、タマのすず、 アースペンダント、素材：モルボルのたね

●DUNGEON●

カトゥリゲス鉱山

Cathuriges Mine

リルティが鉄を掘っていた鉱山。鉄が出なくなって打ち捨てられてからは、魔物たちの絶好のすみかとなっている。

行ける時期：1年目以降
ホットスポット：火
気温：ふつう

【 魔物が巣くう薄暗い廃坑 】

細長いトンネルがつづき、ところどころに広い採掘場がある。なかは薄暗く、モンスターや宝箱の位置がわかりにくいので、画面やレーダーをよく見ながら探索を進めていこう。鉱山内にいるボムは、HPがゼロになってから一定時間がたつと自爆するため、倒したあとはすぐに離れて、爆風を受けないようにしたい。

←鉱山内は、トロッコを動かしつつ進んでいく前半部と、地下水脈にかかった橋を進む後半部にわかれている。

LV2以降の変化

ダンジョンLVが1のときには、採掘場にある階段から上の層にのぼっても何もないが、LV2～3のときは宝箱が置かれている。アーティファクトは入手できないものの、ミスリルやダイヤのもとなどのアイテムが手に入るほか、モンスターも何体かいるので、アイテムを集めたり評価点をかせぎたいなら立ち寄っておこう。なお、階段をのぼるときには、近くにいるモンスターを先に倒しておいたほうが安全だ。

Information 攻略情報

トロッコを動かそう MAP上の位置 A

スタート地点の近くにあるトロッコは、うしろから武器による攻撃を当てると、前方へ走っていく。トロッコを利用しなければ先へ進めない場所（C）もあるので、探索をしつつトロッコを鉱山の奥まで走らせていこう。

ポイントを切りかえる MAP上の位置 B

ところどころでトロッコの線路がふた手にわかれており、画面上側および下側にあるスイッチを踏むことで、トロッコが進む方向を切りかえられる。上側のスイッチを踏んだ状態で進ませるのが正しいのだが、はじめは下側のスイッチが踏まれた状態になっていて、そのまま進ませるとトロッコは最初に止まっていたところにもどされてしまう。かならず上側のスイッチを踏んでからトロッコを進ませること。

障害物はトロッコで壊す MAP上の位置 C

木箱でトンネルがふさがれている場所は、そのままの状態では奥へ進めない。武器による攻撃を当ててトロッコを動かし、木箱にぶつければ、木箱が壊れて道が開ける。

カギを使って扉を開ける MAP上の位置 D

このあたりにいるオーガは、倒すとカギを落とす。そのカギを奥にある台座に置けば、丸太で作られた扉が開き、さらに先へと進めるようになるのだ。

BOSS

オークキング

➡P.438

ボスモンスター

使用する攻撃で起こるステータス異常

吹き飛ばし（発生LV1～2）

◆おともとして出現するモンスター

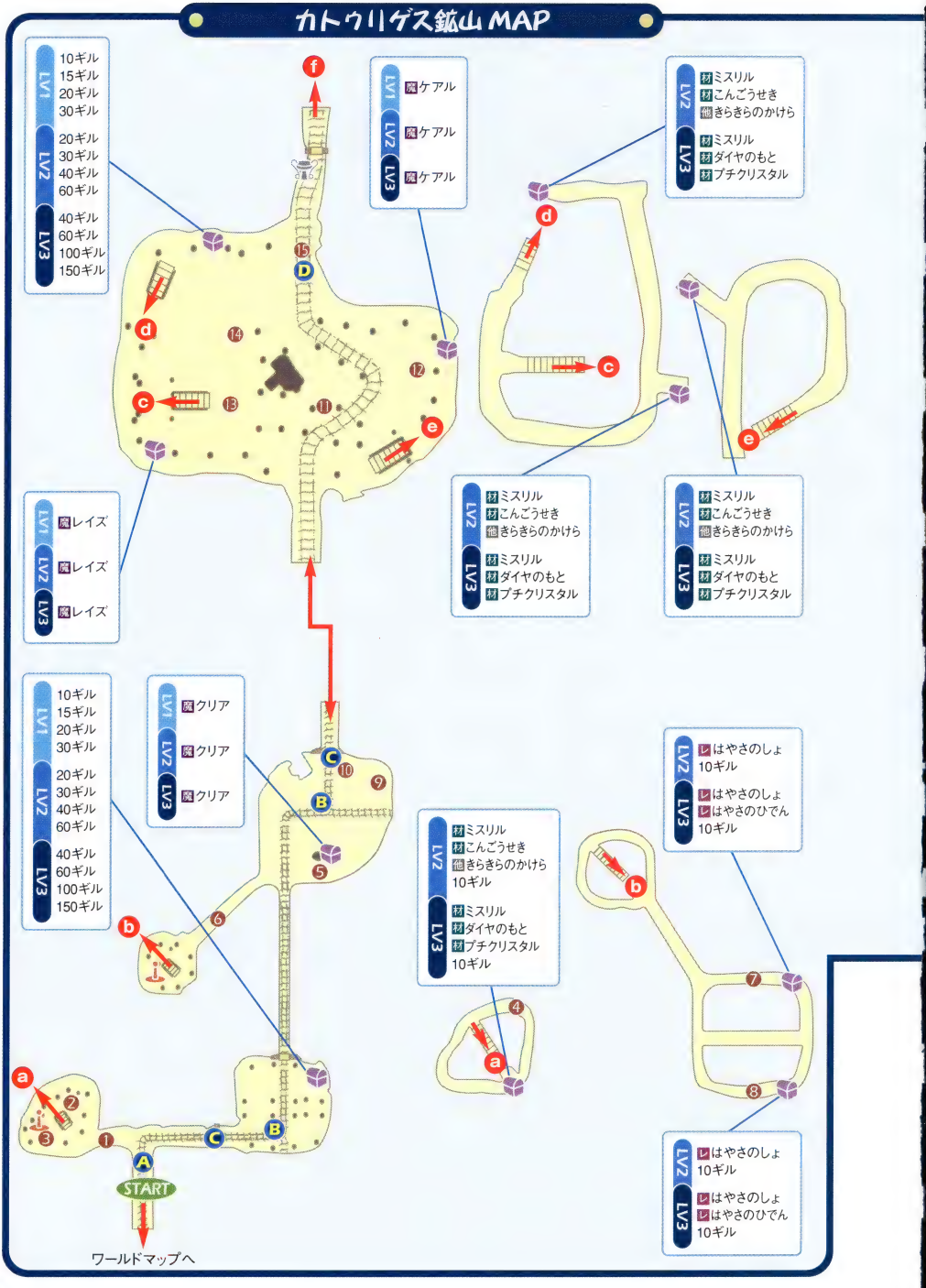
ダンジョンLV	出現するモンスター
LV1	オークボーン
LV2	オークボーン（スピア）（※1）、オークボーン
LV3	オークボーン（スピア）（※1）、オークボーン（メイス）（※1）、オークボーン

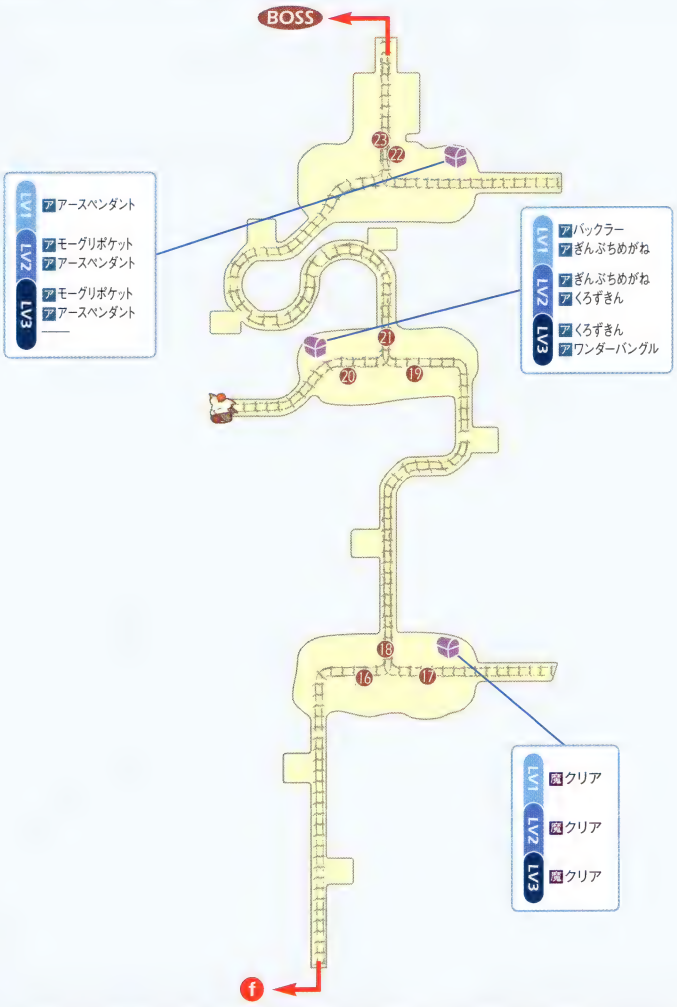
※1……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

オークキングが間合いを離そうとしているときか『エクスプロージョン』を詠唱しているあいだに、『たたかう』を当てていこう。注意したいのは、敵のHPが残り20％未満になると使う『自爆』。炎の玉に包まれてから20秒後、広い範囲に効果がおよぶ大爆発を起こし、みずから倒れると同時に、こちらに大ダメージを与えるのだ。敵が『自爆』の体勢に入ったら、爆発が起こる前に倒してしまいたい。間に合いそうにないときはマップのスミに逃げて爆風を避けよう。

←敵の身体が赤い炎に包まれたら『自爆』を使う合図。自爆したあと、オークキングは勝手に倒れる。

カトゥリゲス鉱山 MAP





モンスターが落とす素材

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
どう	ボム	③⑥⑭	1 2 3
てつ	アイスボム	⑯	1 2 3
	アイスボム(※2)	⑰	1 2 3
	オーガ	㉓	1 2 3
	オーク	⑧	1 2 3
	サンダーボム	⑳	1 2 3
	サンダーボム(※2)	⑲	1 2 3
	ボム	③⑥⑭	1 2 3

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ミスリル	オーガ	㉓	1 2 3
	オーク	⑦⑧	1 2 3
	コカトリス	⑩⑫	1 2 3
ダイヤのもと	コカトリス	⑩⑫	1 2 3
どうのかけら	ボム	③⑥⑭	1 2 3
てつのかけら	アイスボム	⑯	1 2 3
	アイスボム(※2)	⑰	1 2 3
	サンダーボム	⑳	1 2 3

※2……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
てつのかけら	サンダーボム(※2)	⑲	2 3
	ボム	③⑥⑭	1 2 3
ガラスだま	コカトリス	⑩⑫	1 2 3
こんごうせき	オーガ	㉓	2 3
マグマいわ	ボム	③⑥⑭	2 3
ひんやりゼリー	アイスボム	⑯	2 3
	アイスボム(※2)	⑰	2 3
かみなりだま	サンダーボム	⑳	2 3
	サンダーボム(※2)	⑲	2 3
オーガのキバ	オーガ	㉓	2 3
コカうろこ	コカトリス	⑩⑫	2 3

モンスターが落とすレシピ

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
たつじんのぶき	オーク	⑧	2 3
		⑦	3
どうのよろい	オーク	⑧	2
ミスリルのよろい	オーク	⑧	2 3
		⑦	3
ほのおのよろい	ボム	③⑥⑭	3
れいきのよろい	アイスボム	⑯	3
	アイスボム(※2)	⑰	1 2 3
でんきのよろい	サンダーボム	⑳	3
	サンダーボム(※2)	⑲	2 3
ほのおのさいく	ボム	③⑥⑭	1 2 3
れいきのさいく	アイスボム	⑯	1 2 3
	アイスボム(※2)	⑰	2 3
でんきのさいく	サンダーボム	⑳	1 2 3
	サンダーボム(※2)	⑲	1 2 3

モンスターが落とす魔石

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ファイア	オーク	⑤	1 2 3
	オーク(※2)	㉒	1 2 3
ブリザド	オーク	⑬⑱	1 2 3
		⑪	2 3
	オーク(※2)	㉒	1 2 3
サンダー	オーク	㉑	1 2 3
	オーク(※2)	㉒	1 2 3
	オークメイジ	④	2 3
ケアル	オーク	①	1 2 3
	オーク(※2)	㉒	1 2 3
レイズ	オーク	②	1 2 3

モンスターが落とすアーティファクト

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
しゅりけん	オーガ	⑨	1
マンイーター	オーガ	⑨	1
ダブルハーケン	オーガ	⑨	1 2
フレイムタン	オーガ	⑨	2 3
アイスブランド	オーガ	⑨	2 3
イカサマダイス	オーガ	⑨	3
さすけのかたな	オーガ	⑨	3
グリーンベレー	オーガ	⑨	1 2
りゅうのひげ	オーガ	⑮	1
メイジマッシャー	オーガ	⑮	1
けんじゃのつえ	オーガ	⑮	2 3
ルーンのベル	オーガ	⑮	3
メイジスタッフ	オーガ	⑮	3
ぎんのうでわ	オーガ	⑮	1 2
タマのすず	オーガ	⑮	1 2
クリスナイフ	オーガ	⑮	2 3

※2……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

クリア時に入手できる戦利品

◆評価点と戦利品のグループの対応

ダンジョンLV	評価点の合計				戦利品のグループ
	1人パーティ	2人パーティ	3人パーティ	4人パーティ	
1	0～115	0～124	0～141	0～155	A
	116～144	125～155	142～177	156～194	A、B
	145～180	156～195	178～221	195～243	A、B、C
	181～	196～	222～	244～	A、B、C、D
2	0～115	0～124	0～141	0～155	C
	116～144	125～155	142～177	156～194	C、D
	145～180	156～195	178～221	195～243	C、D、E
	181～	196～	222～	244～	C、D、E、F
3	0～115	0～124	0～141	0～155	E
	116～144	125～155	142～177	156～194	E、F
	145～180	156～195	178～221	195～243	E、F、G
	181～	196～	222～	244～	E、F、G、H

◆グループごとの戦利品の種類

グループ	出現する戦利品
A	しゅりけん、りゅうのひげ、バックラー、アースペンダント
B	イカサマダイス、メイジマッシャー、ぎんぶちめがね、モーグリポケット
C	マンイーター、ルーンのベル、バックラー、アースペンダント
D	ダブルハーケン、ぎんのうでわ、くろずきん、モーグリポケット
E	さすけのかたな、タマのすず、ワンダーバングル、レシピ：でんせつのぶき
F	グリーンベレー、メイジスタッフ、ワンダーバングル、素材：オリハルコン
G	カイザーナックル、フェアリーリング、ラストポケット、素材：オークベルト
H	オニオンソード、はねつきぼうし、アースペンダント、アメノムラクモ

TOWN

ジェゴン川(東岸&西岸)

Jegon River

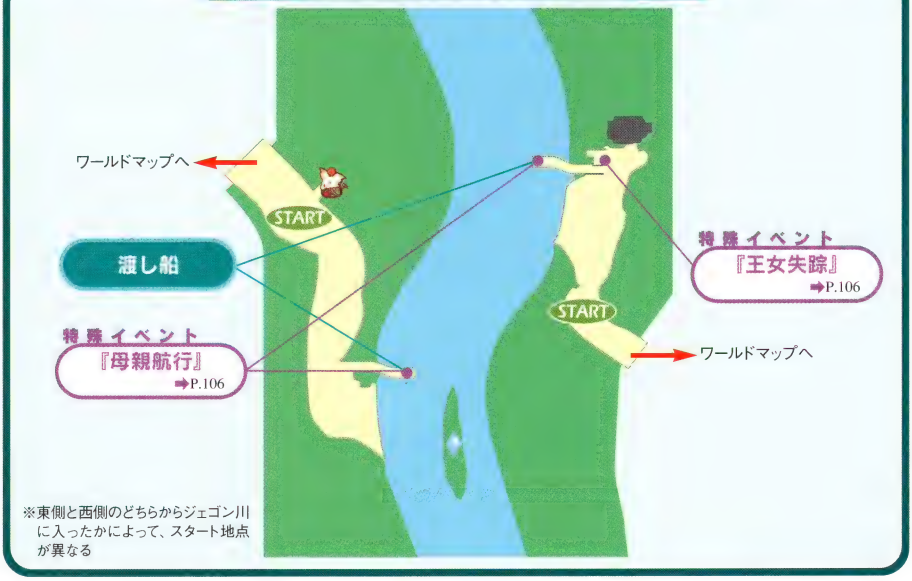
東西に船着場を有し、大陸を分断する巨大な河川。対岸に渡るためには、渡し船を使う以外に方法はない。

行ける時期：1年目以降

かじ屋：武器 なし 防具 なし アクセサリ なし

ショップ：なし

ジェゴン川(東岸&西岸) MAP



※東側と西側のどちらからジェゴン川に入ったかによって、スタート地点が異なる

Information

イベント情報

渡し船の行き先と年数の関係

渡し船は3年目から利用できるが、5年目になると川の水が枯れて、ここから渡し船に乗れなくなってしまう(歩いて対岸に渡ることもできない)。川の水は8年目になるか、ヴェオ・ル水門をクリアすれば復活する(→P.340)。

船代を安くしてもらうには？

多額の船代を乗客に要求することで悪名高い、渡し守のトリスタンだが、彼がほしがるアイテムを探してくれば、船代を安くしてもらえる(→P.106)。渡し船に乗る機会は多いので、積極的にアイテムを探しに行こう。

Shop Guide

お店情報

渡し船

行き先	船代(※1)	プレイ年数と渡航の可否							
		1年目	2年目	3年目	4年目	5年目	6年目	7年目	8年目以降
向こう岸	50	×	×	○	○	△	△	△	○
キランダ火山	500	×	×	×	○	△	△	△	○
ルダの村	300	×	×	×	×	△	△	△	○
ティパの港	100	×	×	×	×	△	△	△	○

※1…… トリスタンに特定のアイテムを渡すと安くなる(→P.106)

記号の意味

○……渡航できる
△……ヴェオ・ル水門を5〜7年目でクリアすれば渡航できる
×……渡航できない

● TOWN ●

アルフィタリア城

Arfitaria Castle

リルティの王が治める、世界一大きな街。リルティの民の中心地だが、さまざまな種族が集まってくる。

行ける時期：2年目以降

かじ屋：武器 あり 防具 あり アクセサリ なし

ショップ：あり

アルフィタリア城MAP

Information イベント情報

●建物の形にまどわされないように

この街にはお店のような形をした建物が多いが、実際に利用できるのはそのうちわずか3ヵ所だけ。なお、行商人のギ・ルベが現れるのは偶数年目のみなので、彼が運営するショップBは1年おきにしか利用できない。

●失踪した王女の足跡をたどろう

アルフィタリア城の侍従長であり、衛兵の長でもあるクノックフィエルナ。街を走りまわる彼に話を聞いてみると、なんと王女が城からいなくなってしまったのだという。王女を捜すために街を飛び出した彼を追い、事のてん末を見届けることができれば、思わぬ見返りがあるかもしれない(→P.106)。

Shop Guide お店情報

かじ屋(武器/防具)

製作できるレシピ	製作費
みならいのぶき	100
せんしのぶき	300
ゆうきのぶき	500
ちからのぶき	500
しょうりのぶき	500
たつじんのぶき	700
どうのよろい	100
てつのよろい	200
ミスリルのよろい	500
ほのおのよろい	500
れいきのよろい	500
でんきのよろい	500
ときのよろい	500
とわのよろい	500
きよめのよろい	500
せいなるよろい	500
ほのおのたて	400
れいきのたて	400
でんきのたて	400
せいなるたて	400
まほうのたて	400

製作できるレシピ	製作費
ほのおのこて	400
れいきのこて	400
でんきのこて	400
きんのこて	400
ほのおのかぶと	400
れいきのかぶと	400
でんきのかぶと	400
ときのかぶと	400
とわのかぶと	400
ほのおのベルト	400
れいきのベルト	400
でんきのベルト	400
きよめのベルト	400
かぜのベルト	400

ショップA

購入できるアイテム	購入価格
ニク	40
さかな	40
ミネ	20
ミルク	20

ショップB(※1)

購入できるアイテム	購入価格
どう	300
てつ	500
ミスリル	5000
どうのかけら	100
てつのかけら	100
こんごうせき	250
せんしのぶき	300
てつのよろい	150
ミスリルのよろい	300
ミスリルのたて	250
てつのこて	100
ミスリルのこて	250
てつのかぶと	100
ミスリルのかぶと	250
てつのベルト	100
ミスリルのベルト	250

※1……偶数年目のみ利用可能

●DUNGEON●

ティダの村

Tida Village

キャラバンの旅が失敗に終わり、瘴気によって壊滅した村。いまでは胞子と粘菌に覆われた魔物の巣窟と化している。

行ける時期：2年目以降
ホットスポット：風、土
気温：低い

粘菌が行く手をふさぐ、滅びた村

村のなかは瘴気に侵食されて荒れ果てており、毒を帯びた攻撃を仕掛けてくる敵が多く出現する。探索時は、毒耐性を持つ防具やアクセサリ、および『クリア』の魔法をうまく利用しよう。道をふさいでいる粘菌の壁は、ファイア系の魔法を当てると縮められるが、一定時間でもとにもどってしまうので、縮めたあとは急いで通り抜けたい。なお、粘菌の壁を出している柱には32(マルチモードでは64)の耐久力が設定されており、武器による攻撃(弾を撃つタイプの必殺技をのぞく)やファイア系の魔法で耐久力分のダメージを与えると、縮んだ壁がもとにもどらなくなる。

←柱に与えられるダメージ量は、武器による攻撃が1、『ファイア』が4、『ファイラ』が16、『ファイガ』が64。なお、ファイアの魔石をひとつも持っていないときに柱を攻撃すると、ファイアの魔石が出現することがある。

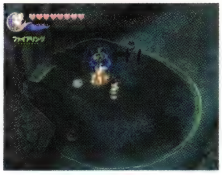
LV2以降の変化

地形の変化はとくにないが、ところどころに強敵であるアバドンが出現するようになる。アバドンは飛行特性を持っているので、早めにグラビデ系の魔法を使って無防備な状態にしたのち、連続技で攻撃しよう。

Information 攻略情報

台座を覆う粘菌は燃やそう MAP上の位置 A

これら2ヵ所の台座は、カギを置くと近くの扉が開いて奥へ進めるようになる(カギは、台座のそばにいる敵を倒せば入手可能)。ただし、台座は粘菌で覆われており、そのままではカギが置けない。ファイア系の魔法を当てて粘菌を燃やしてから、カギを置こう。



←台座の近くにいる敵を倒したあとに粘菌を燃やすのが安全。なお、台座の粘菌は一度燃やせば、二度と復活しない。

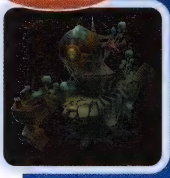
こちらはふつうにカギが置ける MAP上の位置 B

こちらの2ヵ所の台座は粘菌に覆われていないので、そばにいるモンスターを倒してカギを拾い、それを台座に置くだけで、近くの扉を開けることができる。

大木の根元に隠された手紙 MAP上の位置 C

マール峠にいるセシルと、ルダの村にいるル・ティパのふたりに話しかけたあとに、この場所にある大木を調べると、「ボロボロの手紙」が見つかる。これは、特殊イベント『蒼色悲恋』に関連するものだ(→P.110)。

BOSS



アームストロング

➡P.438

ボスモンスター

使用する攻撃で起こるステータス異常
ショック(発生LV1)、吹き飛ばし(発生LV1)、スロウ(発生LV1)、ストップ(発生LV1)、呪い(発生LV1)、毒(発生LV1)

◆おともとして出現するモンスター

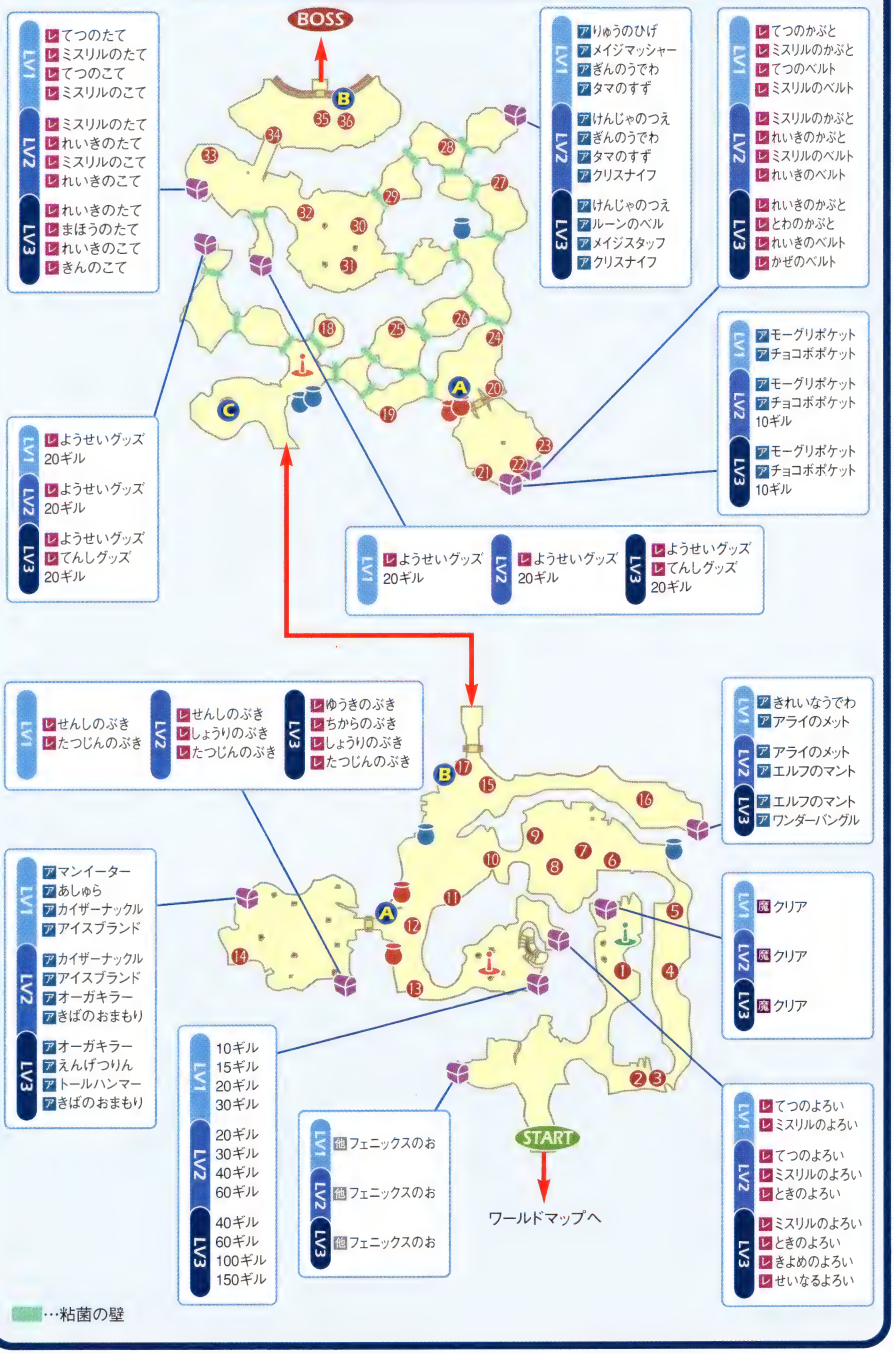
ダンジョンLV	出現するモンスター
LV1	スケルトン(メイス)(※1)、スケルトンメイジ(※2)
LV2	スケルトン(メイス)(※1)、スケルトンメイジ
LV3	スケルトン(メイス)(※1)、スケルトンメイジ

※1……マルチモードでパーティが2人以上のときのみ出現
※2……シングルモードかマルチモードでパーティが2人以下のときのみ出現

間合いが近いと『振り払い』や『ポイズンブレス』を、離れていると大砲を撃ってくる。大砲での攻撃のなかには、こちらを呪い状態にする『カーズキャノン』があるので、おともモンスターを倒したうえで接近戦を挑もう。あらかじめ、毒耐性や呪耐性を持つ防具およびアクセサリを装備するか『クリア』を用意しておくと、さらに安全だ。ただし、『ファイラ』や『ファイガ』を主体に戦うなら、大砲に注意しつつ遠距離戦に持ちこんでもいい。

←このダンジョンでは、ファイアの魔石を3個以上集めるのがとても簡単。シングルモードなら、おともにも同時にダメージを与えられる『ファイガ』を使うのも手だ。

ティダの村 MAP


BOSS
LV1 レてつのたて レミスリルのたて レてつのこて レミスリルのこて
LV2 レミスリルのたて レれいきのたて レミスリルのこて レれいきのこて
LV3 レれいきのたて レまほうのたて レれいきのこて レきんのこて
LV1 アりゅうのひげ アメイジマッシャー アぎんのうでわ アタマのすず
LV2 アけんじゃのつえ アぎんのうでわ アタマのすず アクリスナイフ
LV3 アけんじゃのつえ アルーンのベル アメイジスタッフ アクリスナイフ
LV1 レてつのかぶと レミスリルのかぶと レてつのベルト レミスリルのベルト
LV2 レミスリルのかぶと レれいきのかぶと レミスリルのベルト レれいきのベルト
LV3 レれいきのかぶと レとわのかぶと レれいきのベルト レかぜのベルト
LV1 アモーグリポケット アチョコボポケット
LV2 アモーグリポケット アチョコボポケット 10ギル
LV3 アモーグリポケット アチョコボポケット 10ギル
LV1 レようせいグッズ 20ギル
LV2 レようせいグッズ 20ギル
LV3 レようせいグッズ レてんしグッズ 20ギル
LV1 レようせいグッズ 20ギル
LV2 レようせいグッズ 20ギル
LV3 レようせいグッズ レてんしグッズ 20ギル
LV1 レせんしのぶき レたつじんのぶき
LV2 レせんしのぶき レしょうりのぶき レたつじんのぶき
LV3 レゆうきのぶき レちからのぶき レしょうりのぶき レたつじんのぶき
LV1 アきれいなうでわ アアライのメット
LV2 アアライのメット アエルフのマント
LV3 アエルフのマント アワンダーバングル
LV1 アマンイーター アあしゅら アカイザーナックル アアイスブランド
LV2 アカイザーナックル アアイスブランド アオーガキラー アきばのおまもり
LV3 アオーガキラー アえんげつりん アトールハンマー アきばのおまもり
LV1 魔 クリア
LV2 魔 クリア
LV3 魔 クリア
LV1 10ギル 15ギル 20ギル 30ギル
LV2 20ギル 30ギル 40ギル 60ギル
LV3 40ギル 60ギル 100ギル 150ギル
LV1 レてつのよろい レミスリルのよろい
LV2 レてつのよろい レミスリルのよろい レときのよろい
LV3 レミスリルのよろい レときのよろい レきよめのよろい レせいなるよろい
LV1 魔 フェニックスのお
LV2 魔 フェニックスのお
LV3 魔 フェニックスのお
START
ワールドマップへ
…粘菌の壁

モンスターが落とす素材

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
どう	ボム	⑪⑫⑳	1
	ボム(※3)	㉔	1
てつ	キャリオンワーム	④⑮⑱	1 2
		㉙	
	キャリオンワーム(※3)	⑩	2
	ボム	⑪⑫⑳	1 2
	ボム(※3)	㉔	1 2
ミスリル	アバドン	㉒㊱	2 3
		㉜㉟	3
	ストーンプラント	㉚㉛	2 3
	ストーンプラント(※3)	㉑㉓	3
ダイヤのもと	アバドン	㉒㉜㉟	3
		㊱	
	ストーンプラント	㉚㉛	3
	ストーンプラント(※3)	㉑㉓	3
どうのかけら	グレムリン	⑦⑬	1
	ボム	⑪⑫⑳	1
	ボム(※3)	㉔	1
てつのかけら	グレムリン	⑦⑬	1 2
	ボム	⑪⑫⑳	1 2
	ボム(※3)	㉔	1 2
プチクリスタル	グレムリン	⑦⑬	3
	ストーンプラント	㉚㉛	3
	ストーンプラント(※3)	㉑㉓	3
ガラスだま	グレムリン	⑦⑬	1
ルビー	グレムリン	⑦⑬	2 3
ひすい	グレムリン	⑦⑬	3
こんごうせき	ストーンプラント	㉚㉛	2 3
	ストーンプラント(※3)	㉑㉓	3
マグマいわ	ボム	⑪⑫⑳	2 3
	ボム(※3)	㉔	2 3
ブルーシルク	グレムリン	⑦⑬	2 3
ワームアンテナ	キャリオンワーム	④⑮⑱	1 2 3
		㉙	
	キャリオンワーム(※3)	⑩	2 3
ざっくりカマ	アバドン	㉒㊱	2 3
		㉜㉟	3
はぐるま	スケルトン	⑥⑯	1 2 3
	スケルトン(※3)	⑧	1 2 3
	スケルトンメイジ(※3)	㉖	1 2 3

モンスターが落とすレシピ

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ほのおのよろい	ボム	⑪⑫⑳	3
	ボム(※3)	㉔	3
ほのおのさいく	ボム	⑪⑫⑳	2 3
	ボム(※3)	㉔	2 3
ようせいグッズ	キャリオンワーム	㉞	2 3
てんしグッズ	キャリオンワーム	㉞	3

モンスターが落とす魔石

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ファイア	グレムリン	②	1 2 3
	スケルトンメイジ(※3)	⑭㉝	1 2 3
	ボム	⑰	1 2 3
ブリザド	グレムリン	⑤	1 2 3
	スケルトンメイジ(※3)	⑭㉕㉝	1 2 3
サンダー	スケルトン	⑨	1 2 3
	スケルトンメイジ	⑲	1 2 3
	スケルトンメイジ(※3)	⑭㉝	1 2 3
	ヘルプラント(※3)	㉗	2 3
ケアル	キャリオンワーム	③	1 2 3
	スケルトンメイジ	㉘	1 2 3
	スケルトンメイジ(※3)	⑭㉝	1 2 3
レイズ	スケルトンメイジ(※3)	①	2 3

モンスターが落とすアーティファクト

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	

※3……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

クリア時に入手できる戦利品

◆評価点と戦利品のグループの対応

ダンジョンLV	評価点の合計 1人パーティ	2人パーティ	3人パーティ	4人パーティ	戦利品のグループ
1	0~154	0~166	0~189	0~207	A
	155~192	167~207	190~236	208~259	A、B
	193~240	208~259	237~295	260~324	A、B、C
	241~	260~	296~	325~	A、B、C、D
2	0~154	0~166	0~189	0~207	C
	155~192	167~207	190~236	208~259	C、D
	193~240	208~259	237~295	260~324	C、D、E
	241~	260~	296~	325~	C、D、E、F
3	0~154	0~166	0~189	0~207	E
	155~192	167~207	190~236	208~259	E、F
	193~240	208~259	237~295	260~324	E、F、G
	241~	260~	296~	325~	E、F、G、H

◆グループごとの戦利品の種類

グループ	出現する戦利品
A	ねじりはちまき、りゅうのひげ、ぎんぷちめがね、チョコボポケット
B	しゅりけん、クリスナイフ、きれいなうでわ、モーグリポケット
C	マンイーター、ぎんのうでわ、エルフのマント、チョコボポケット
D	パワーリスト、タマのすず、きれいなうでわ、さすけのかたな
E	きょじんのこて、フレイムタン、ワンダーバングル、素材:いにしえのひやく
F	ルーンのベル、きんのかみかざり、ワンダーバングル、素材:オリハルコン
G	パワーリスト、ぎんのうでわ、チョコボポケット、レシピ:でんせつのぶき
H	グリーンベレー、タマのすず、レシピ:とうぞくのごくい、素材:まのほうし

● DUNGEON ●

ジャック・モキートの館

Jack Moscheat

ギガースのジャック・モキートと、ラミアのマギーが住む館。彼らは近くを通りかかるキャラバンを襲うので恐れられている。

行ける時期：2年目以降
ホットスポット：火、水
気温：ふつう

召し使いのトンベリコックを倒していこう

このダンジョンは、ボスのジャック・モキート(ギガースロード)に会う方法が特殊で、ほかのダンジョンのようにボスの出現場所を目指すのではない。館の各所にいるトンベリコックを全滅させたあとに中庭へ行くと、ギガースロードが出現してバトルがはじまるのだ。なお、トンベリコックはどんな順番で倒してもいい。

←館は、中央の庭のまわりに部屋が7つあるという単純な構造になっているので、道に迷う心配はないはずだ。

➡すべての宝箱を開けて、すべての敵を倒したいのなら、館内のトンベリコックを1体は残しておき、それを最後に倒すようにすること。

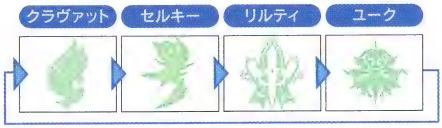
LV2以降の変化

ダンジョンLV2～3でガーゴイルの数が増え、LV3で中央の庭にオチューが出現する以外は、とくに変化はない。

Information 攻略情報

各部屋に入る方法

各部屋の扉はロックされており、それを開けるには、扉の前にある紋章が描かれたスイッチを、紋章に対応した種族のキャラクターが踏まなければならない。紋章は約9秒ごとに下の順番で切りかわっていくので、たとえシングルモードでもすべての部屋に入ることが可能だ。



←スイッチは、紋章が光ってから消えるまで踏みつづけよう。途中でスイッチから離れてしまったり、紋章が切りかわった場合、扉は開かない。

➡紋章がいったん切りかわると、ふたたび同じ紋章に変わるまでしばらく待たされることになる。周囲に敵がいるなら、待っているあいだに倒しておいたほうが安全だ。

BOSS

ギガースロード

➡P.439

ボスモンスター

使用する攻撃で起こるステータス異常

氷結(発生LV1)、ショック(発生LV1)、吹き飛ばし(発生LV1)

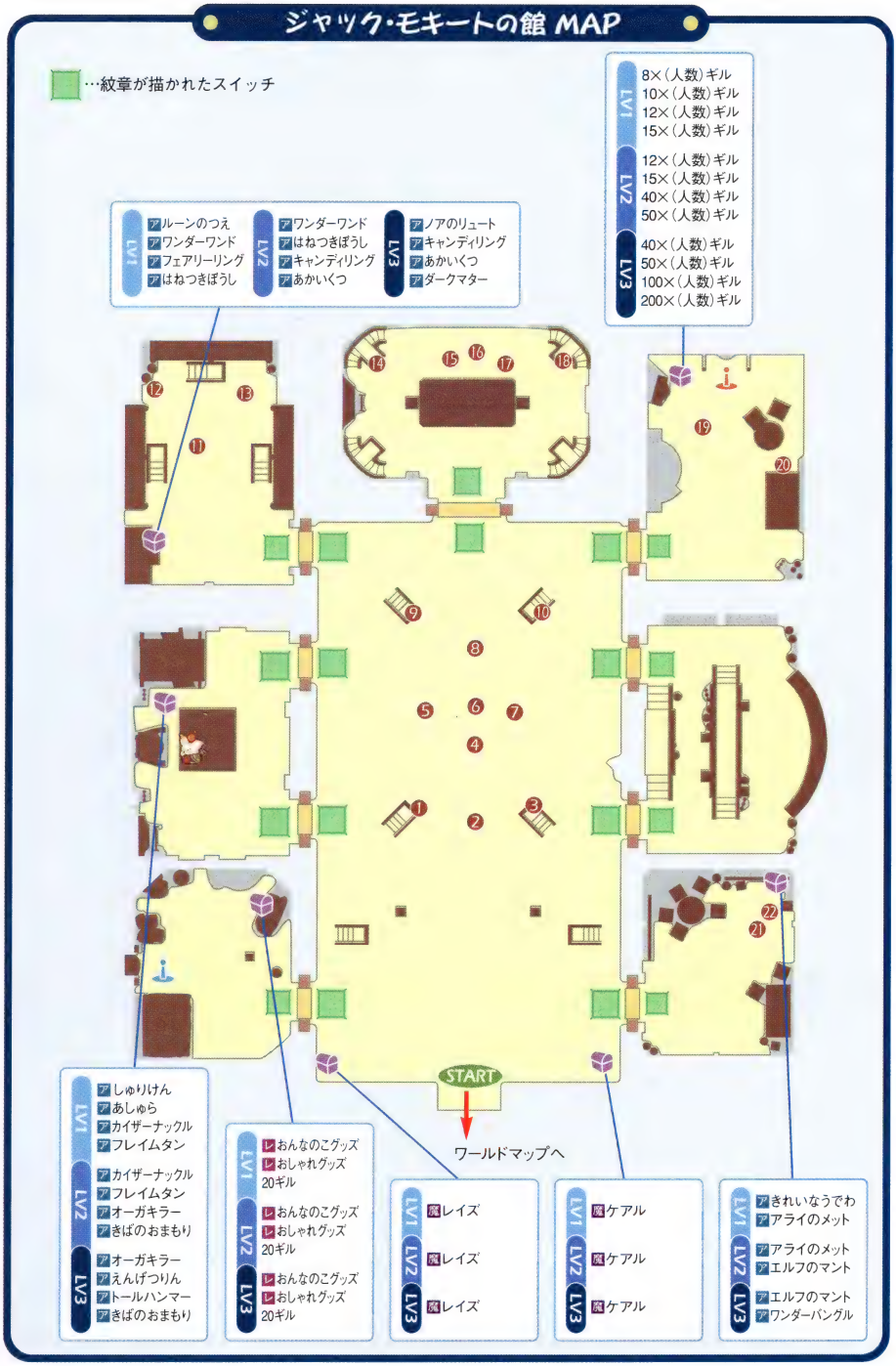
最初はギガースロードしかいないが、何らかの攻撃を1回当てると、ミセスモキートが現れて、2体で攻撃を仕掛けてくるようになる。ギガースロードさえ倒せばバトルは終了するが、この敵はミセスモキートがいるとHPを回復する『マッスルポーズ』を使ううえ、ミセスモキートは『スロウガ』や『ストップ』を使ってこちらの行動をジャマしてくる。自分の攻撃力があまり高くないなら、先にミセスモキートを倒しておくといいだろう。

◆おともとして出現するモンスター

ダンジョンLV	出現するモンスター
LV1	ミセスモキート
LV2	ミセスモキート
LV3	ミセスモキート

←おともとして出現するミセスモキートは、いったんHPをゼロにしてしまえば、中庭から逃げ出して、それ以降はバトルに二度と参加してこなくなる。

ジャック・モキートの館 MAP



モンスターが落とす素材

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
どう	ガーゴイル	⑭⑱	1 2 3
てつ	ガーゴイル	⑨⑩⑭	1 2 3
		⑱	
ミスリル	オチュー	⑥	2 3
	ガーゴイル	⑨⑩⑭	2 3
		⑱	
ぎん	クァール	⑯	2 3
	クァール(※1)	⑪	1 2 3
		⑲	2 3
プチクリスタル	オチュー	⑥	2 3
ルビー	クァール	⑯	2 3
	クァール(※1)	⑪	1 2 3
		⑲	2 3
こんごうせき	ガーゴイル	⑨⑩⑭	1 2 3
		⑱	
せいすい	クァール	⑯	3
	クァール(※1)	⑪	1 3
		⑲	3
きいろいはね	トンベリコック	⑫⑬⑮	3
		⑰⑳	
クアールのヒゲ	クァール	⑯	2 3
	クァール(※1)	⑪	1 2 3
		⑲	2 3

モンスターが落とす魔石

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ファイア	グレムリン	㉒	1 2 3
	グレムリン(※1)	⑦	2 3
ブリザド	ガーゴイル(※1)	①	1 2 3
	トンベリコック	㉑	1 2 3
サンダー	グレムリン(※1)	⑤	2 3
ケアル	クァール(※1)	④	1 2 3
クリア	クァール	②	1 2 3
レイズ	ガーゴイル(※1)	③	1 2 3

モンスターが落とすアーティファクト

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
チョコボポケット	クァール	⑧	1 2 3
アースペンダント	クァール	⑧	1 2 3
ムーンペンダント	クァール	⑧	3

※1……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

モンスターが落とすレシピ

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	—

クリア時に入手できる戦利品

◆評価点と戦利品のグループの対応

ダンジョンLV	評価点の合計				戦利品のグループ
	1人パーティ	2人パーティ	3人パーティ	4人パーティ	
1	0～83	0～90	0～102	0～112	A
	84～104	91～112	103～128	113～140	A、B
	105～131	113～141	129～160	141～176	A、B、C
	132～	142～	161～	177～	A、B、C、D
2	0～83	0～90	0～102	0～112	C
	84～104	91～112	103～128	113～140	C、D
	105～131	113～141	129～160	141～176	C、D、E
	132～	142～	161～	177～	C、D、E、F
3	0～83	0～90	0～102	0～112	E
	84～104	91～112	103～128	113～140	E、F
	105～131	113～141	129～160	141～176	E、F、G
	132～	142～	161～	177～	E、F、G、H

◆グループごとの戦利品の種類

グループ	出現する戦利品
A	フレイムタン、ルーンのつえ、バックラー、チョコボポケット
B	グリーンベレー、あかいくつ、ぎんぷちめがね、アースペンダント
C	きばのおまもり、ひかりのじてん、くろずきん、ムーンペンダント
D	カイザーナックル、フェアリーリング、アライのメット、チョコボポケット
E	アイスブランド、けんじゃのつえ、チョコボポケット、ムーンペンダント
F	マスカレイド、メイジスタッフ、ワンダーバングル、素材：オリハルコン
G	パワーリスト、チョコボポケット、レシピ：でんせつのぶき、素材：ロードガウン
H	げっかびじん、キャンディリング、チョコボポケット、レシピ：でんせつのとり

●DUNGEON●

ヴェオ・ル水門

Veo Lu Sluice

ユークの民が造り上げた水門。ポンプフラワーでシェラ湖から貯水池へ水をくみ上げ、ジェゴン川に注ぎこんでいる。

行ける時期：2年目以降
ホットスポット：なし
気温：ふつう

噴水に隠されたカギを拾って門を開けていく

ダンジョン内の何ヵ所かに閉ざされた門があり、それを開けていかなければ先へ進めない。ただし、カギはモンスターが持っているのではなく、地面に空いた穴のなかにある。穴の近くのスイッチを踏むと水が噴き出し、カギが穴のなかから出てくるので、水が噴き出しているあいだにすばやく拾おう。多人数プレイのときは下の写真の方法でカギを取るといい。なお、場所によっては、スイッチと穴が離れていることもあり、その場合は瘴気で多少のダメージを受けるのを覚悟してカギを取りに行かなければならない。

←マルチモードでパーティがふたり以上なら、スイッチと穴の中間地点にクリスタルケージを置いて、ひとりがスイッチを踏み、もうひとりがカギを取りに行こう。

LV2以降の変化

ダンジョンLVの上昇による変化は、出現する敵や宝箱の中身が変わることくらい。ただし、5年目になるとポンプフラワーが枯れて貯水池が干上がり、探索できる場所やクリアの手順などが変化する(→P.340)。

Information 攻略情報

貯水池の底には下りられない

貯水池の底には宝箱が見えるが、水がたまっているときは下りられない。5年目以降に貯水池の水が干上がったときにしか、池の底に下りることはできないのだ。

ひとりでも簡単にカギが取れる MAP上の位置 A

水が噴き出す穴とスイッチの距離が近い場所では、スイッチを踏んで水を噴き出させたあと、急いで穴のほうへ走ってBボタンを押せば、シングルモードでも簡単にカギを拾える。瘴気によって多少のダメージを受けてもかまわないなら、スイッチの上にクリスタルケージを置いてカギを取りに行くのも手だ。なお、モンスターが穴の近くにいる場合は、先に倒しておいたほうがいい。

ダメージ覚悟でカギを取る MAP上の位置 B

水が噴き出す穴とスイッチの距離が遠い場所では、クリスタルケージの範囲外に出て、瘴気に触れながらカギを拾わなければならない。パーティの人数がひとりの場合は、スイッチを踏んだあと、カギが穴の奥へ引っこむ前に拾おうとしても間に合わないので、クリスタルケージをスイッチの上に置いて取りに行こう。一方、パーティの人数がふたり以上の場合は、スイッチを踏む者かカギを拾う者のどちらかが瘴気によるダメージを受けることになる（P.340～341のマップ内の❷にある穴をのぞく）。

BOSS ゴーレム

ボスモンスター

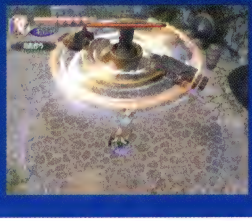
➡P.439

使用する攻撃で起こるステータス異常
火炎(発生LV2)、氷結(発生LV2)、ショック(発生LV1)、吹き飛ばし(発生LV1～2)、スロウ(発生LV2)

◆おともとして出現するモンスター

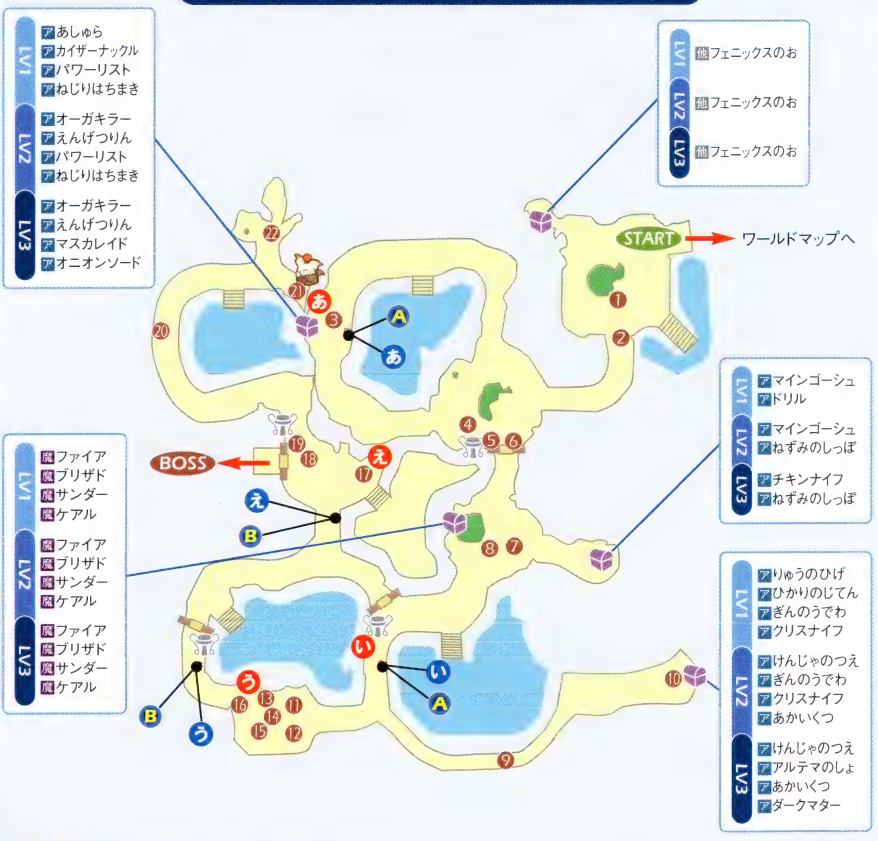
ダンジョンLV	出現するモンスター
LV1	ウォータープリン
LV2	ウォータープリン
LV3	ウォータープリン

基本的に、近づいて攻撃→後退して『ロケットパンチ』をくり返してくる。おともののウォータープリンを早めに倒したあと、接近戦を挑もう。そのさい、ゴーレムの胸のコアが赤く光ったときは『赤レーザー』、青く光ったときは『青レーザー』で攻撃してくるので、前者の場合はゴーレムから離れ、後者の場合は近づき、それぞれかわすこと。両腕を前方に撃ち出す『ロケットパンチ』は、ふたつの腕のちょうどあいだに立てば当たらずにすむ。



←ダンジョンLVが2～3だと『ダブルラリアット』を使ってくることがある。ゴーレムが両腕を横に広げたら、すかさず間合いを離して攻撃をかわそう。

ヴェオ・ル水門MAP(水がたまっているとき)



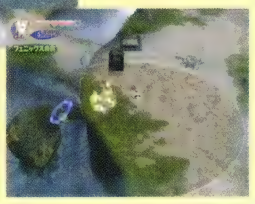
※あ～えはスイッチの位置を、あ～えは噴水の位置を示す。
たとえば、あのスイッチを踏めば、あの穴から水が噴き出す

5～7年目の変化

5～7年目は、ポンプフラワーが枯れてしまったために貯水池の水が干上がっている。そのあいだは階段を下りて池の底にある宝箱の中身を回収できるものの、ポンプフラワーが枯れたままでは、スイッチを踏んで地面の穴からカギを取り出そうとしても、水が噴き出さない。穴から水を噴き出させるには、スイッチを踏む前に、近くにあるポンプフラワーのつぼみにレイズ系の魔法を当てて、ポンプフラワーを回復させればいいのだ。たとえば、右ページのあのスイッチの場合は、アのつぼみにレイズ系の魔法を当てると、水が噴き出るようになる。

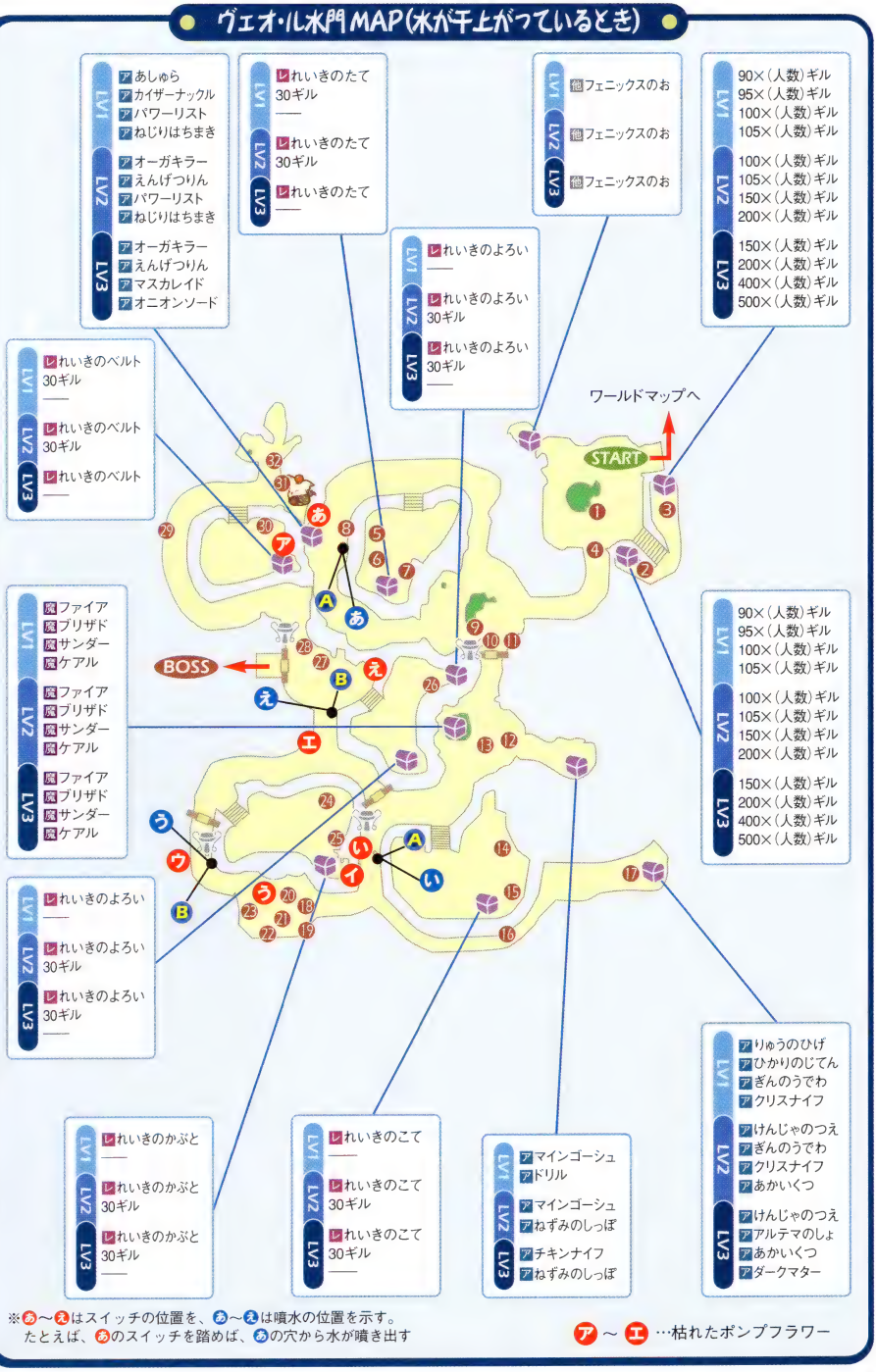
なお、水が干上がっているときにこのダンジョンをクリアするか、8年目まで進めば、貯水池の水は復活する。干上がっているとジェゴン川の水もなくなり、ジェゴン川の西岸へ行けないので、早めに復活させておきたい。

←水が干上がっているときなら、貯水池の底に下りて宝箱の中身を回収することが可能。



➡ポンプフラワーを回復させるときには、『レイズ』のかわりにフェニックスのおを使ってもいい。

ヴェオ・ル水門MAP(水が干上がっているとき)



水がたまっているとき（1～4年目）

モンスターが落とす素材

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
こんごうせき	ギガントード	⑳	1 2
	ギガントード（※1）	⑧	1 2
ひんやりゼリー	ウォータープリン	⑨⑯㉑	1 2
ガマのあぶら	ギガントード	⑳	1 2
	ギガントード（※1）	⑧	1 2

モンスターが落とすレシピ

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	

モンスターが落とす魔石

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ファイア	ウォータープリン（※2）	⑥	1 2
	リザードマン	④	1 2
ブリザド	ギガントード	②	1 2
サンダー	リザードマン	⑫	1 2
ケアル	リザードマン	①	1 2
	リザードマン（※1）	⑪	1 2
クリア	ギガントード	⑤	1 2
レイズ	グリフォン	⑭	1 2
	リザードメイジ	⑦	1 2

モンスターが落とすアーティファクト

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ブリザドリング	グリフォン	㉒	1 2
ムーンペンダント	グリフォン	㉒	1 2

水が干上がっているとき（5～7年目）

モンスターが落とす素材

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
てつのかけら	アイスボム	⑭㉕	1 2 3
	アイスボム（※2）	⑥㉔	1 2 3
こんごうせき	ギガントード	②③㉙	1 2 3
	ギガントード（※1）	⑬	1 2 3
	グリフォン	⑦⑧㉖	1 2 3
		㉚	
	グリフォン（※2）	⑮⑰	1 2 3
ひんやりゼリー	アイスボム	⑭㉕	1 2 3
	アイスボム（※2）	⑥㉔	1 2 3
	ウォータープリン	⑯㉓㉛	1 2 3
	ウォータープリン（※2）	㉗	1 2 3
グリフォンのはね	グリフォン	⑦⑧㉖	1 2 3
		㉚	
	グリフォン（※2）	⑮⑰	1 2 3
ガマのあぶら	ギガントード	②③㉙	1 2 3
	ギガントード（※1）	⑬	1 2 3

モンスターが落とすレシピ

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	

モンスターが落とす魔石

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ファイア	ウォータープリン（※2）	⑪	1 2 3
	リザードマン	⑨	1 2 3
	リザードメイジ	㉒	1 2 3
ブリザド	ギガントード	④	1 2 3
サンダー	リザードマン	⑲	1 2 3
	リザードマン（スピア）（※2）	⑳	1 2 3
ケアル	ギガントード（※1）	⑱	1 2 3
	リザードマン	①	1 2 3
クリア	アイスボム（※2）	㉘	1 2 3
	ギガントード	⑩	1 2 3
レイズ	アイスボム	⑤	1 2 3
	グリフォン	㉑	1 2 3
	リザードメイジ	⑫	1 2 3

モンスターが落とすアーティファクト

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ブリザドリング	グリフォン	㉜	1 2 3
ムーンペンダント	グリフォン	㉜	1 2 3

水が復活したあと

モンスターが落とす素材

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
こんごうせき	ギガントード	⑳	1 2
	ギガントード(※1)	⑧	1 2
	グリフォン	③	1
	グリフォン(※2)	⑩ ⑰	1
ひんやりゼリー	ウォータープリン	⑨ ⑯ ㉑	1 2 3
	ウォータープリン(※2)	⑱	1 2 3
グリフォンのはね	グリフォン	③	1 2 3
	グリフォン(※2)	⑩ ⑰	1 2 3
ガマのあぶら	ギガントード	⑳	1 2 3
	ギガントード(※1)	⑧	1 2 3

モンスターが落とす魔石

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ファイア	ウォータープリン(※2)	⑥	1 2 3
	リザードマン	④	1 2 3
	リザードメイジ	⑮	1 2 3
ブリザド	ギガントード	②	1 2 3
サンダー	リザードマン	⑫	1 2 3
	リザードマン(スピア)(※2)	⑬	1 2 3
ケアル	ギガントード(※1)	⑪	1 2 3
	リザードマン(メイス)	①	1 2 3
クリア	アイスボム(※2)	⑲	1 2 3
	ギガントード	⑤	1 2 3
レイズ	グリフォン	⑭	1 2 3
	リザードメイジ	⑦	1 2 3

モンスターが落とすレシピ

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	

モンスターが落とすアーティファクト

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ブリザドリング	グリフォン	㉒	1 2 3
ムーンペンダント	グリフォン	㉒	1 2

※1……マルチモードでパーティが2人以上のときのみ出現
※2……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

クリア時に入手できる戦利品

◆評価点と戦利品のグループの対応

ダンジョンLV	評価点の合計				戦利品のグループ
	1人パーティ	2人パーティ	3人パーティ	4人パーティ	
1	0〜91	0〜98	0〜111	0〜122	A
	92〜114	99〜123	112〜139	123〜153	A、B
	115〜142	124〜154	140〜175	154〜192	A、B、C
	143〜	155〜	176〜	193〜	A、B、C、D
2	0〜91	0〜98	0〜111	0〜122	C
	92〜114	99〜123	112〜139	123〜153	C、D
	115〜142	124〜154	140〜175	154〜192	C、D、E
	143〜	155〜	176〜	193〜	C、D、E、F
3	0〜91	0〜98	0〜111	0〜122	E
	92〜114	99〜123	112〜139	123〜153	E、F
	115〜142	124〜154	140〜175	154〜192	E、F、G
	143〜	155〜	176〜	193〜	E、F、G、H

◆グループごとの戦利品の種類

グループ	出現する戦利品
A	アイスブランド、ぎんのうでわ、バックラー、ブリザドリング
B	グリーンベレー、けんじゃのつえ、ぎんぷちめがね、ムーンペンダント
C	きばのおまもり、タマのすず、エルフのマント、ムーンペンダント
D	しゅりけん、フェアリーリング、きれいなうでわ、ブリザドリング
E	ちからだすき、ワンダーワンド、ねずみのしっぽ、ムーンペンダント
F	イカサマダイス、ノアのリュート、ブリザドリング、素材：オリハルコン
G	グリーンベレー、はねつきぼうし、レシピ：ダイヤのかぶと、素材：グリーンスフィア
H	きばのおまもり、キャンディリング、トウテツパターン、レシピ：ダイヤのよろい

● TOWN ●

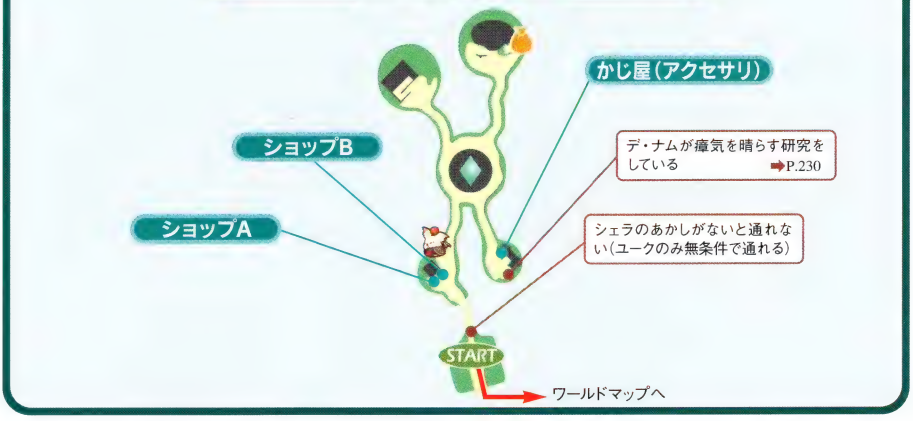
シェラの里

Shella

シェラ湖のほとりにある、ユークの民が暮らす里。彼らに認められた者しか、里のなかに入ることはできない。

行ける時期：2年目以降
かじ屋：武器 なし 防具 なし アクセサリ あり
ショップ：あり

シェラの里 MAP



Information

イベント情報

●光の架け橋が里への道を作る

シェラのあかしを長老のジェラームに渡すと、里のなかに入るための橋を架けてもらえる。なお、ユークの場合、シェラのあかしがなくても、橋を架けてもらうことが可能。

●瘴気を晴らす研究をしている男

クリスタルを持たなくても旅ができる方法を探しているというデ・ナム。うまくいけば、クリスタルに頼らずに生活していけるようになるとのことだが……（→P.230）。

Shop Guide

お店情報

かじ屋（アクセサリ）

製作できるレシピ	製作費
ほのおのさいく	300
れいきのさいく	300
でんきのさいく	300
とけいざいく	300
しんとけいざいく	300
あおいあみひも	300
しろいあみひも	300
きんざいく	300
ちえのしょ	400
ちえのひでん	1200
おんなのこグッズ	400
はやさのしょ	400
はやさのひでん	1200
とうぞくのごくい	5000
きあいグッズ	400

製作できるレシピ	製作費
あくまグッズ	400
まおうグッズ	1200
ようせいグッズ	400
てんしグッズ	1200
ひかりのリング	1000
メガネぎじゅつ	400
ブランドメガネ	1200
いやしグッズ	2500
おしゃれグッズ	2500
ゴーグルぎじゅつ	400
ブランドゴーグル	1200
ししのたましい	800
りゅうのたましい	2000
まどうしょ	800
だいまどうしょ	2000
きんじゅのしょ	5000

ショップA

購入できるアイテム	購入価格
ふしぎなえきたい	20
シェラのあかし	50

ショップB

購入できるアイテム	購入価格
ほのおのさいく	100
れいきのさいく	100
でんきのさいく	100
とけいざいく	100
しんとけいざいく	100
あおいあみひも	100
しろいあみひも	100
きんざいく	100
シェラのあかし	50

TOWN

ファム大農場

Fum Plantation

クラヴァットの民が土地を開墾し、建設した大農場。各地で見かける食料の多くは、この農場で収穫されたものだ。

行ける時期：3年目以降

かじ屋：武器 なし 防具 なし アクセサリ なし

ショップ：あり

ファム大農場MAP

Information

イベント情報

牛を購入して実家で育ててもらおう

ミレーユに話しかけると、500ギルで牛を売ってくれる（実家に牛がいない場合のみ）。牛を買えば、2年後から毎年、実家でミルクが生産されるようになるのだ。なお、生産量の決定法則は、牛飼いの家の牛と同じ（→P.228）。

『牛レース』を観戦してほっとひと息

牛が好きで仕方がないあまり、牛を売ることをためらっている牧場主のモーリス。そんな彼がたまに開催し、胴元として仕切っているのが『牛レース』（→P.238）だ。彼に100ギルを支払うと、賭けに参加することができる。

Shop Guide

お店情報

ショップA（※1）

購入できるアイテム	購入価格
どう	300
てつ	500
ミスリル	5000
どうのかけら	100
てつのかけら	100
こんごうせき	250
せんしのぶき	300
てつのよろい	150
ミスリルのよろい	300
ミスリルのたて	250
てつのこて	100
ミスリルのこて	250
てつのかぶと	100
ミスリルのかぶと	250
てつのベルト	100
ミスリルのベルト	250

※1……奇数年目のみ利用可能

ショップB

購入できるアイテム	購入価格
しましまリンゴ	40
すずなりチェリー	40
にじいろブドウ	40
ほしがたにんじん	40
ひょうたんいも	40
まんまるコーン	40

●DUNGEON●

セレパティオン洞窟

Selepation Cave

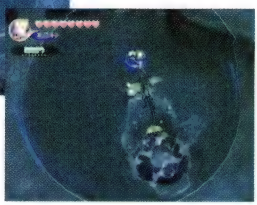
"風の生まれる場所"という伝説が残る神秘的な洞窟。ミルラの木のもとへ行くための道は、洞窟発見後に整備された。

行ける時期：3年目以降
ホットスポット：風
気温：低い

道が入り組んだ鍾乳洞

薄暗くてまわりを見渡しにくいうえに、道がかなり入り組んでおり、地形レーダーで現在地を確認しながら進んでいかなければ迷いやすい。また、光る石をたたくと開く扉や風力エレベーターといった、ほかのダンジョンにはない特殊な仕掛けも各所に設置されている。

←目の前に宝箱が見えているにもかかわらず、かなりのまわり道をしなければたどり着けない場所も多い。



➡穴の横を通り過ぎようとすると、サハギンが飛び出してくる場所もある。複数の敵に囲まれないように、1体ずつ確実に倒していきたい。

LV2以降の変化

ダンジョンLVが上がったときに地形が変わることはないが、敵の数が増えて、ひと筋縄では突破できない場所が多くなる。とくにリザードマンの群れは、ヘタに正面から戦おうとすると、集中攻撃を受けて反撃できなくなることもあるので注意。

Information 攻略情報

光る石を同時にたたいて扉を開く

MAP上の位置 A

扉を開くためには、近くにぶら下がっている光る棒のような石を、すべて同時に武器でたたかなければならない。光る石は、パーティの人数がひとりのときは2本、ふたり以上のときは3本ある。ひとりかふたりしかいないときは、誰かが下の写真の方法で2本を同時にたたこう。3人以上いるときは、それぞれのキャラクターが1本ずつ担当し、タイミングを合わせて光る石をたたけばいい。

←ひとりで2本たたくときは、光る石の横に立ち、2本同時に攻撃が当たるようにたたこう。自分の正面の右側（セルキーの女性のみ左側）に光る石がくるように立つのがコツだ。

風力エレベーターを利用しよう

3ヵ所にある風力エレベーターは、エレベーターの足場の上にパーティ全員が乗っており、なおかつクリスタルケージが持ち上げられていると動きはじめる。ただし、どのエレベーターも最初は上の層に止まっている状態なので、乗るためには洞窟の奥側のマップからまわりこまなければならない。なお、洞窟内の宝箱をすべて開けるだけなら、マップ右下の風力エレベーターは利用する必要がない。

BOSS

ボスモンスター

ケイブウォーム

➡P.439

使用する攻撃で起こるステータス異常

吹き飛ばし（発生LV1）、スロウ（発生LV1）

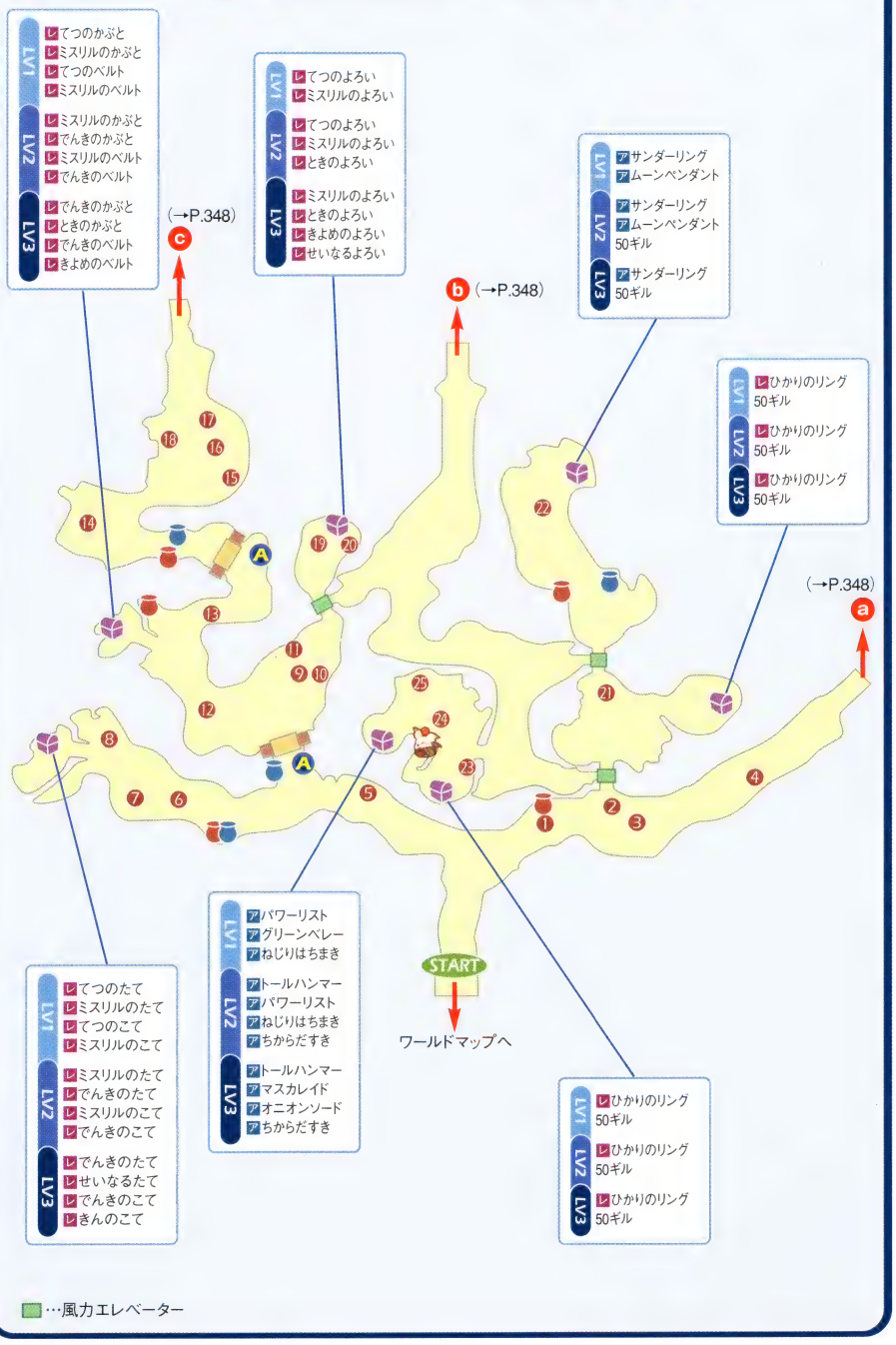
ケイブウォームが何もしていないときに『たたかう』を当てると、『体当たり』で反撃してくる。魔法や弾を撃つタイプの必殺技で遠距離から攻撃していくか、少し離れた位置で待ち、敵が『サンドブレス』や『吸いこみ』を使ったスキに、一気に近づいて連続技で攻撃するのをくり返そう。なお、敵のHPが半分以下まで減ったあとは『衝撃波』を使ってくるようになる。威力が大きい攻撃なので、敵が跳び上がったらすぐに後退してかわすこと。

◆おともとして出現するモンスター

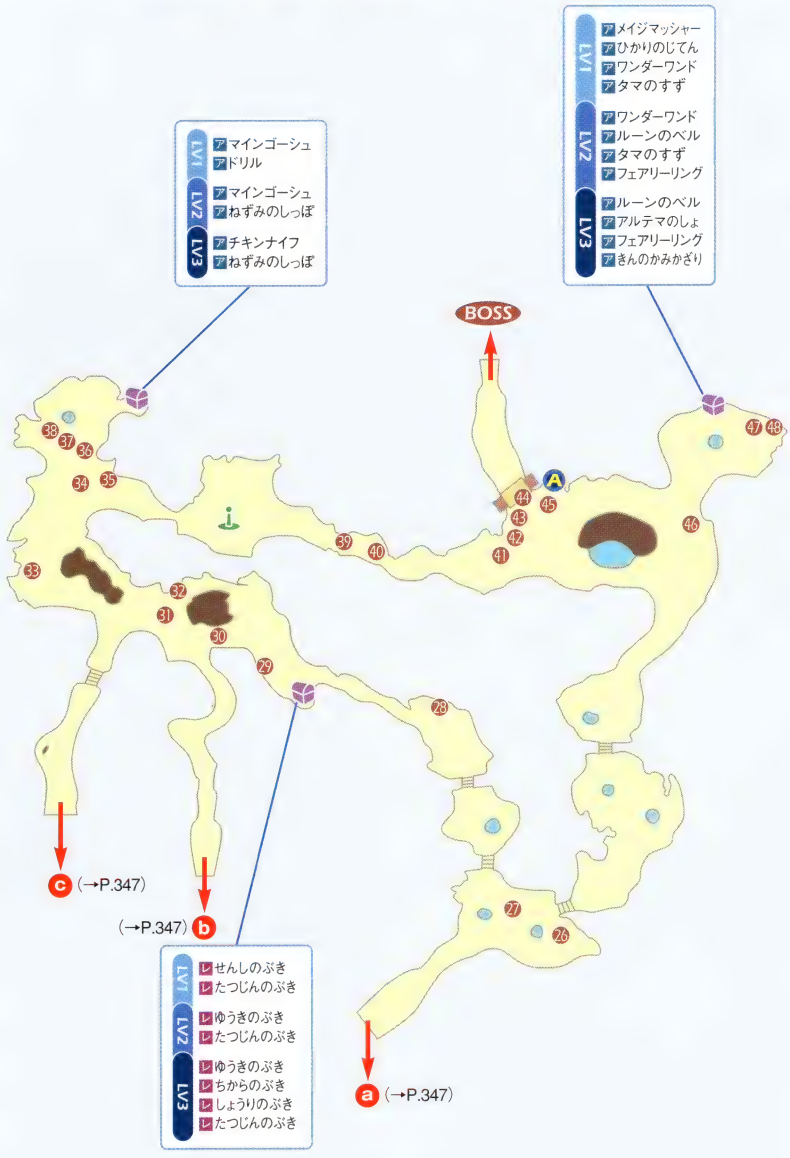
ダンジョンLV	出現するモンスター
LV1	エレキクラゲ
LV2	エレキクラゲ
LV3	エレキクラゲ

←おともとして出現するエレキクラゲは、こちらをショック状態や気絶状態にする攻撃を使うので、最優先で倒してしまいたい。

セレパティオン洞窟 MAP ①



セレパティオン洞窟 MAP ②



モンスターが落とす素材

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ミスリル	キャプテンリザード	⑨⑭㉒	1 2 3
こんごうせき	キャプテンリザード	⑨⑭㉒	1 2 3
かみなりだま	エレキクラゲ	⑳㉓㉚㉟㊼	1 2 3
	エレキクラゲ(※1)	⑬⑰⑲㉕	1 2 3
	コカトリス	㊵㊺	1 2 3
がちがちこうら	ブレイザビートル	④⑮⑱	1 2 3
	ブレイザビートル(※1)	⑯	1 2 3
コカうろこ	コカトリス	㉙㉝㊴㊽	1 2 3
	コカトリス(※1)	㊷	1 2 3
	サハギン	㊲	1 2 3
ギガースのツメ	ギガース	㉑㉔㉛㊹	1 2 3
	ギガース(※1)	㉞㊶㊸㊻	2 3

モンスターが落とすレシピ

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	1 2 3

モンスターが落とす魔石

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ファイア	キラービー	⑦	1 2 3
	コカトリス(※1)	㊱	1 2 3
	リザードメイジ	⑧	1 2 3
ブリザド	サハギン(※1)	㊳	1 2 3
	ブレイザビートル	⑫	1 2 3
	リザードマン	①	1 2 3
サンダー	エレキクラゲ	㉕	1 2 3
	エレキクラゲ(※1)	㉜	1 2 3
ケアル	サハギン	㉖	1 2 3
	ブレイザビートル	⑥	1 2 3
	リザードマン(スピア)(※1)	⑪	2 3
	リザードメイジ	③	1 2 3
クリア	コカトリス	㉗	1 2 3
レイズ	コカトリス	㉘	1 2 3
	リザードマン	⑩	1 2
	リザードマン(メイス)	⑩	1 2 3

モンスターが落とすアーティファクト

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	1 2 3

※1……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

クリア時に入手できる戦利品

◆評価点と戦利品のグループの対応

ダンジョンLV	評価点の合計 1人パーティ	2人パーティ	3人パーティ	4人パーティ	戦利品のグループ
1	0~157	0~169	0~192	0~211	A
	158~196	170~211	193~240	212~264	A、B
	197~245	212~265	241~301	265~331	A、B、C
	246~	266~	302~	332~	A、B、C、D
2	0~157	0~169	0~192	0~211	C
	158~196	170~211	193~240	212~264	C、D
	197~245	212~265	241~301	265~331	C、D、E
	246~	266~	302~	332~	C、D、E、F
3	0~157	0~169	0~192	0~211	E
	158~196	170~211	193~240	212~264	E、F
	197~245	212~265	241~301	265~331	E、F、G
	246~	266~	302~	332~	E、F、G、H

◆グループごとの戦利品の種類

グループ	出現する戦利品
A	オーガキラー、りゅうのひげ、バックラー、チョコボポケット
B	あしゅら、ルーンのベル、ぎんぷちめがね、サンダーリング
C	カイザーナックル、メイジマッシャー、きれいなうでわ、ムーンペンダント
D	パワーリスト、ルーンのつえ、くまちゃん、サンダーリング
E	さすけのかたな、クリスナイフ、くろずきん、レシピ:ダイヤのよろい
F	ねじりはちまき、きんのかみかざり、ムーンペンダント、素材:オリハルコン
G	イカサマダイス、けんじゃのつえ、サンダーリング、素材:かぜのけっしょう
H	オーガキラー、ワンダーワンド、レシピ:だいちのよろい、まもりのゆびわ

●DUNGEON●

デーモンズ・コート

Daemon's Court

リザードマンやクァールなど、高い知性を持つ魔物たちが巣くう場所。奥には彼らの王が待ち受けているという。

行ける時期：3年目以降
ホットスポット：なし
気温：ふつう

【 難攻不落の"悪魔の巣窟" 】

地形はさほど複雑ではないが、リザードマンやクァールなど、やっかいな攻撃を使うモンスターが集団で襲ってくるので油断は禁物。広くなっている場所を利用して、敵に囲まれないように1体ずつ倒していくことを心がけよう。また、減ったHPをすぐ回復するために、ケアルの魔石は最優先で入手しておきたい。

ボスのリザードマンキングがいる場所へ行くには、金色のリザードシューター(鍵)2体からカギをふたつ入手し、スタート地点近くの台座に置けばいい。ただし、金色のリザードシューター(鍵)がどこにいるかは、ダンジョンへ入るたびに4ヵ所のなかからランダムで決まる。

←これが金色のリザードシューター(鍵)。倒したときに落とすカギを、スタート地点近くの台座に置き、ボスがいる場所へ通じる扉を開こう。

LV2以降の変化

宝箱の中身や敵の数が変わるほかは、ダンジョンLVが上がることによる変化はとくにない。

Information 攻略情報

●仕掛け階段に注意 MAP上の位置 A

これら5ヵ所にある階段は、モンスターを含めて3人以上が一度に乗ると、すべり台のようになって、のぼれなくなってしまう。階段をのぼるときには、ふたり以下で順番にのぼるようにすること。一方、下へ移動するときは、3人以上で階段に乗れば一気にすべり下りることができる。

●橋をボムの自爆で壊す MAP上の位置 B

橋の上にいるボムを倒すと(『たたかう』は届かないので注意)、『自爆』の爆風で橋が壊れる。壊れた橋の丸太は、コナル・クルハ湿原の足場が途切れている場所へ流れ着いて、新たな通路となるのだ(→P.356)。なお、コナル・クルハ湿原の足場が途切れている場所は計2ヵ所あり、橋を1回爆破するごとに1ヵ所が通れるようになる。コナル・クルハ湿原をくまなく探索したければ、デーモンズ・コートを2回訪れて、そのたびに橋を爆破しておこう。

●投石機の攻撃に注意 MAP上の位置 C

デーモンズ・コートには3台の投石機が設置されている。これらの投石機はリザードマンが動かすほか、石の部分にこちらの『たたかう』を当てることでも作動するのだ。飛んだ石はキャラクターにもモンスターにも当たってダメージを与えるので、マルチモードのときは味方に当てないように注意。なお、投石機は1ヵ所につき1回だけ作動する。

BOSS

リザードマンキング

→P.440

ボスモンスター

使用する攻撃で起こるステータス異常

火炎(発生LV1)、氷結(発生LV1)、吹き飛ばし(発生LV1)

リザードマンキングと戦う場所にはふたつのスイッチがあり、いずれかが踏まれている状態になっているあいだは、地面を移動する回転ノコギリが出現する。バトル開始直後、おともとして出現したリザードシューターがスイッチを踏みに行こうとするので、ノコギリを出現させたくないなら最優先で倒すこと。おともを倒したあとは、リザードマンキングの横にまわりこみつつ、攻撃を当てていこう。なお、遠距離戦を挑むと『ボウガン』などが飛んでくるので注意。

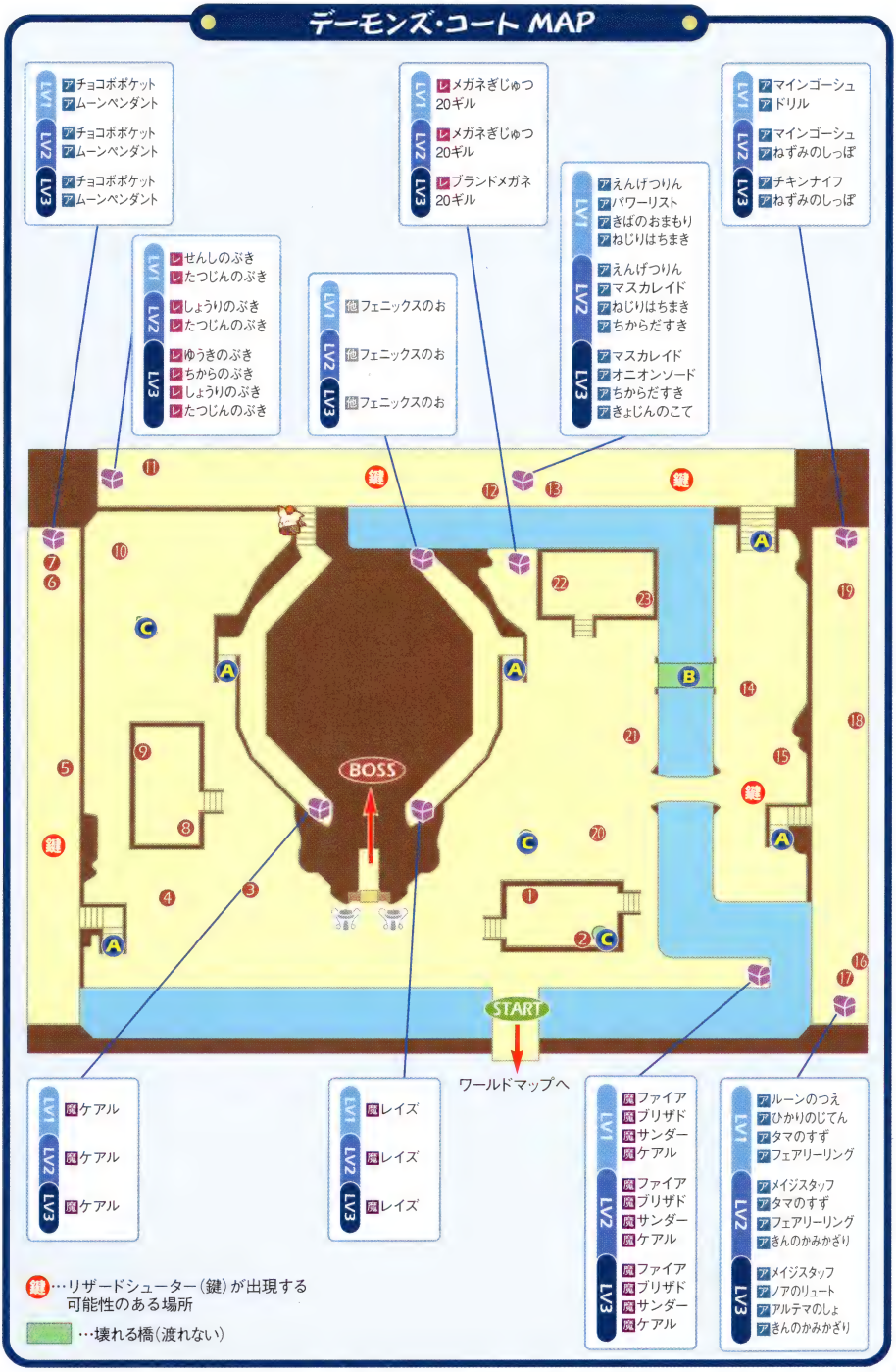
◆おともとして出現するモンスター

ダンジョンLV	出現するモンスター
LV1	リザードウィザード(※1)、クァール、リザードシューター
LV2	リザードウィザード(※1)、クァール、リザードシューター
LV3	リザードウィザード(※1)、クァール、リザードシューター

※1……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

←回転ノコギリは、モンスターにも当たる。敵をうまく誘導できるなら、利用するのも手だ。

デーモンズ・コート MAP



モンスターが落とす素材

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
てつ	リザードウォリアー	⑥⑫⑬⑲	1 2 3
	リザードウォリアー(※2)	⑤⑪⑯⑱	1 2 3
ミスリル	リザードウォリアー	⑥⑫⑬⑲	1 2 3
	リザードウォリアー(※2)	⑤⑪⑯⑱	1 2 3
こんごうせき	リザードウォリアー	⑥⑫⑬⑲	1 2 3
	リザードウォリアー(※2)	⑤⑪⑯⑱	1 2 3
せいすい	レイス	⑮	1 2 3
	レイス(※2)	④	1 2 3
		②㉓	1 2 3
エンジェルダスト	レイス	⑮	1 2 3
	レイス(※2)	④	1 2 3
		②㉓	1 2 3
クアールのヒゲ	クァール	⑩⑭㉑	1 2 3
	クァール(※2)	⑨	1 2 3

モンスターが落とすレシピ

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	1 2 3

モンスターが落とす魔石

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ファイア	リザードウィザード	⑰	1 2 3
	リザードウォリアー	①	1 2 3
ブリザド	リザードウォリアー	⑧	1 2 3
サンダー	リザードウィザード	⑦	1 2 3
	リザードウォリアー	㉒	1 2 3
ケアル	クァール	③	1 2 3
レイズ	レイス	⑳	1 2 3

モンスターが落とすアーティファクト

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	1 2 3

※2……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

クリア時に入手できる戦利品

◆評価点と戦利品のグループの対応

ダンジョンLV	評価点の合計				戦利品のグループ
	1人パーティ	2人パーティ	3人パーティ	4人パーティ	
1	0～102	0～110	0～125	0～137	A
	103～127	111～137	126～156	138～171	A、B
	128～159	138～172	157～196	172～215	A、B、C
	160～	173～	197～	216～	A、B、C、D
2	0～102	0～110	0～125	0～137	C
	103～127	111～137	126～156	138～171	C、D
	128～159	138～172	157～196	172～215	C、D、E
	160～	173～	197～	216～	C、D、E、F
3	0～102	0～110	0～125	0～137	E
	103～127	111～137	126～156	138～171	E、F
	128～159	138～172	157～196	172～215	E、F、G
	160～	173～	197～	216～	E、F、G、H

◆グループごとの戦利品の種類

グループ	出現する戦利品
A	イカサマダイス、はねつきぼうし、バックラー、チョコボポケット
B	しゅりけん、ワンダーワンド、ぎんぷちめがね、ムーンペンダント
C	マンイーター、キャンディリング、ねずみのしっぽ、チョコボポケット
D	ダブルハーケン、りゅうのひげ、きれいなうでわ、ムーンペンダント
E	きょじんのこて、ルーンのベル、ワンダーバングル、ムーンペンダント
F	オーガキラー、ダークマター、チョコボポケット、素材：オリハルコン
G	フレイムタン、クリスナイフ、レシピ：ダイヤのこて、素材：おうのうろこ
H	アイスブランド、あかいくつ、イージスのたて、レシピ：ダイヤのたて

●DUNGEON●

キランダ火山

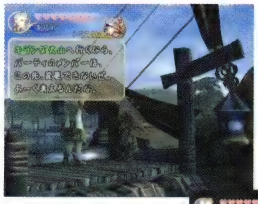
Kilanda

南海に浮かぶ火山島。製鉄の設備を持たなかったころのリルティが、武器を作っていた場所として知られている。

行ける時期：4年目以降
ホットスポット：なし
気温：高い

熱く燃えたぎる火の島

火山の島だけあって、炎属性の攻撃を仕掛けてくるモンスターが多い。あらかじめ、炎耐性を持つ防具やアクセサリを装備しておくと安全に探索できる。



←ほかの港からキランダ火山を行き先に指定して船に乗ると、その時点でダンジョンへ直行となり、パーティを変更することはできない。

➡毛が長い状態のモグは、気温の高いエリアでクリスタルケージを運んでいると疲れやすい。探索前にモーグリの巣で毛を刈っておこう。

LV2以降の変化

地形やモンスターは変わらないが、宝箱の中身が変化する。とくに、渡し守のトリスタンが探しているキランダのいおうは(→P.106)、ダンジョンLVが1だと出現確率が25%だが、LV2では75%になり、LV3になると確実に手に入れられるのだ。

Information 攻略情報

みずつぼを溶岩の穴に投げこもう MAP上の位置 A

ダンジョン内の道が途切れている場所の近くには、溶岩の穴とみずつぼがある。溶岩の穴のなかにみずつぼを投げ入れると、道が途切れている場所に足場となる岩が出現して、先へと進めるようになるのだ。ただし、しばらく待っていると、スタート地点があるマップでは足場が自動的に出現し、奥のマップでは大剣を運ぶゴブリンが足場を出現させてくれるため、溶岩の穴にみずつぼを投げ入れるのに失敗しても、ダンジョンをクリアできなくなることはない。

大剣を運ぶゴブリンを見逃すな MAP上の位置 B

3本の道にそれぞれ1体ずつ、大剣を持ったゴブリンが火山の奥のほうへと歩いていくのが見える。急いで追いかけて攻撃するとゴブリンは大剣を落として逃げ出すが、これを行なっておけば、ボスのてつきょじんと戦うときに、敵が使う予備の剣の数が減るのだ。

←手ぎわよく3体のゴブリンに大剣を落とさせたいなら、北側のマップへとつづく3本の道を、左→中央→右の順に移動しつつ攻撃していけばいい。

BOSS

てつきょじん

➡P.440

ボスモンスター

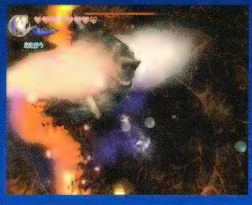
使用する攻撃で起こるステータス異常

ショック(発生LV1)、吹き飛ばし(発生LV1)

使ってくる攻撃が大振りなので、ふだんは『たたかう』で攻撃していき、てつきょじんが攻撃を出そうとするのが見えたら、『まもる』で防ぐか、てつきょじんの右手側に移動して攻撃をかわしていこう。なお、てつきょじんは何回か攻撃をくり出すと、持っている大剣が壊れるが、一定時間が経過すると、Bの場所で3体のゴブリンから大剣を落とさせなかったぶんだけ、新しい大剣を持つ。

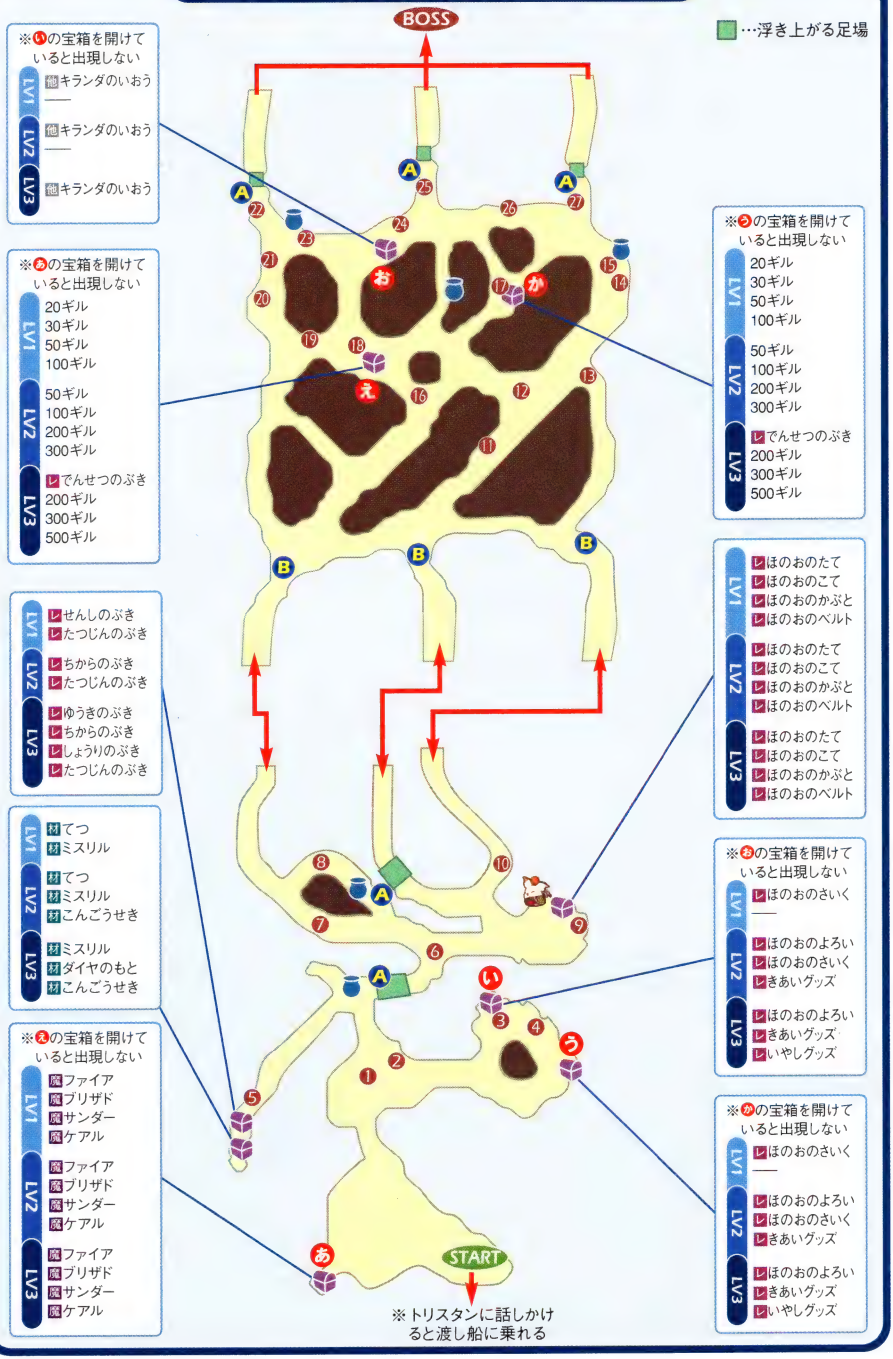
◆おともとして出現するモンスター

ダンジョンLV	出現するモンスター
LV1	ゴブリンメイジ
LV2	ゴブリンメイジ
LV3	ゴブリンメイジ



←みずつぼを溶岩の穴のなかに投げ入れると、蒸気が噴き出してくる。この蒸気に触れた場合、敵味方を問わず大ダメージを受けることに。

キランダK山 MAP


BOSS
…浮き上がる足場
※いの宝箱を開けていると出現しない
LV1 魔キランダのいおう ——
LV2 魔キランダのいおう ——
LV3 魔キランダのいおう
※あの宝箱を開けていると出現しない
LV1 20ギル 30ギル 50ギル 100ギル
LV2 50ギル 100ギル 200ギル 300ギル
LV3 レでんせつのぶき 200ギル 300ギル 500ギル
※うの宝箱を開けていると出現しない
LV1 20ギル 30ギル 50ギル 100ギル
LV2 50ギル 100ギル 200ギル 300ギル
LV3 レでんせつのぶき 200ギル 300ギル 500ギル
LV1 レせんしのぶき レたつじんのぶき
LV2 レちからのぶき レたつじんのぶき
LV3 レゆうきのぶき レちからのぶき レしょうりのぶき レたつじんのぶき
LV1 レほのおのたて レほのおのこて レほのおのかぶと レほのおのベルト
LV2 レほのおのたて レほのおのこて レほのおのかぶと レほのおのベルト
LV3 レほのおのたて レほのおのこて レほのおのかぶと レほのおのベルト
LV1 材てつ 材ミスリル
LV2 材てつ 材ミスリル 材こんごうせき
LV3 材ミスリル 材ダイヤのもと 材こんごうせき
※おの宝箱を開けていると出現しない
LV1 レほのおのさいく ——
LV2 レほのおのよろい レほのおのさいく レきあいグッズ
LV3 レほのおのよろい レきあいグッズ レいやしグッズ
※えの宝箱を開けていると出現しない
LV1 魔ファイア 魔ブリザド 魔サンダー 魔ケアル
LV2 魔ファイア 魔ブリザド 魔サンダー 魔ケアル
LV3 魔ファイア 魔ブリザド 魔サンダー 魔ケアル
※かの宝箱を開けていると出現しない
LV1 レほのおのさいく ——
LV2 レほのおのよろい レほのおのさいく レきあいグッズ
LV3 レほのおのよろい レきあいグッズ レいやしグッズ
START
※トリスタンに話しかけると渡し船に乗れる

モンスターが落とす素材

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
マグマいわ	ラヴァアーリマン	③⑤⑧ ㉒㉕	1 2 3
	ラヴァアーリマン(※1)	⑪	1 2 3
ようせいのなみだ	ラヴァアーリマン	㉒㉕	1 2
		③⑤⑧	1 2 3
	ラヴァアーリマン(※1)	⑪	1 2
てんしのなみだ	ラヴァアーリマン	㉒㉕	3
	ラヴァアーリマン(※1)	⑪	3
がちがちこうら	ブレイザビートル	⑨⑩	1 2 3
オーガのキバ	オーガ	⑭⑯㉔	1 2 3
クアールのヒゲ	クァール	㉓㉖	1 2 3
	クァール(※1)	㉑	1 2 3
いにしえのひやく	クァール	㉓㉖	3
	クァール(※1)	㉑	3

モンスターが落とす魔石

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ファイア	ラヴァアーリマン	⑮	1 2 3
	ラヴァムー	②	1 2 3
ブリザド	クァール	⑲	1 2 3
	ブレイザビートル	⑦	1 2 3
サンダー	ブレイザビートル	⑥	1 2 3
ケアル	クァール	⑬	1 2 2
	ラヴァアーリマン	①	1 2 2
レイズ	オーガ	⑳	1 2 3
	ラミア	④	1 2 3

モンスターが落とすレシピ

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ダイヤのよろい	オーガ	⑭⑯㉔	3

モンスターが落とすアーティファクト

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
フレイムタン	ラヴァアーリマン	㉗	1
えんげつりん	ラヴァアーリマン	㉗	1 2
マスカレイド	ラヴァアーリマン	㉗	3
オニオンソード	ラヴァアーリマン	㉗	3
パワーリスト	ラヴァアーリマン	㉗	1
ねじりはちまき	ラヴァアーリマン	㉗	2 3
ちからだすき	ラヴァアーリマン	㉗	2 3
きょじんのこて	ラヴァアーリマン	㉗	1 2
けんじゃのつえ	オーガ	⑱	1 2
ワンダーワンド	オーガ	⑱	3
ノアのリュート	オーガ	⑱	1 2
タマのすず	オーガ	⑱	1
フェアリーリング	オーガ	⑱	1
クリスナイフ	オーガ	⑱	2 3
あかいくつ	オーガ	⑱	2 3
きんのかみかざり	オーガ	⑱	3
チキンナイフ	オーガ	⑫	2 3
バックラー	オーガ	⑫	1
くろずきん	オーガ	⑫	1 2
くまちゃん	オーガ	⑫	3
ファイアリング	オーガ	⑰	1 2 3
ムーンペンダント	オーガ	⑰	1 2 3
スターペンダント	オーガ	⑰	3

※1……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

クリア時に入手できる戦利品

◆評価点と戦利品のグループの対応

ダンジョンLV	評価点の合計				戦利品のグループ
	1人パーティ	2人パーティ	3人パーティ	4人パーティ	
1	0～101	0～109	0～124	0～136	A
	102～126	110～136	125～155	137～170	A、B
	127～158	137～171	156～194	171～213	A、B、C
	159～	172～	195～	214～	A、B、C、D
2	0～101	0～109	0～124	0～136	C
	102～126	110～136	125～155	137～170	C、D
	127～158	137～171	156～194	171～213	C、D、E
	159～	172～	195～	214～	C、D、E、F
3	0～101	0～109	0～124	0～136	E
	102～126	110～136	125～155	137～170	E、F
	127～158	137～171	156～194	171～213	E、F、G
	159～	172～	195～	214～	E、F、G、H

◆グループごとの戦利品の種類

グループ	出現する戦利品
A	えんげつりん、ひかりのじてん、ドリル、ムーンペンダント
B	パワーリスト、クリスナイフ、ドリル、スターペンダント
C	グリーンベレー、ぎんのうでわ、マインゴーシュ、ファイアリング
D	きばのおまもり、タマのすず、ドリル、ファイアリング
E	トールハンマー、あかいくつ、チキンナイフ、スターペンダント
F	フレイムタン、メイジスタッフ、ファイアリング、素材：オリハルコン
G	ねじりはちまき、ワンダーワンド、レシピ：でんせつのぶき、素材：レッドアイ
H	マサムネ、ルーンのベル、マインゴーシュ、レシピ：てんかいのぶき

●DUNGEON●

コナル・クルハ湿原

Conall Curach

古代のセルキーの民が訪れたという伝説が残る湿原。瘴気のとけこんだ沼に覆われ、キャラバンもめったに近づかない。

行ける時期：4年目以降
ホットスポット：なし
気温：低い

最大級の広さを誇る大湿原

この湿原は、探索できるエリアのなかでもっとも広い。しかも、細い道がいくつにも分岐していて迷いやすいので、つねに地形レーダーで現在地を確認しながら進んでいこう。また、広いぶん出現する敵の数も多いため、探索前の準備はしっかり行なっておきたい。

←薄暗いうえにわかれ道がかなり多い。地形レーダーを最大限に活用していくこと。

➡出現するモンスターの数も多め。沼のなかから敵が飛び出してくることもある。

LV2以降の変化

ダンジョンLVが3のときにベヒーモスが1体増えること以外は、ダンジョンLVの上昇による変化はない。

Information 攻略情報

各所に点在する謎の石碑 MAP上の位置 A

かつてこの湿原を旅した古代のセルキーの民たちが残した石碑が、計5ヵ所にある。キャラクターの種族がセルキーならば、石碑に書かれた文を読むことが可能だ。ただし、これらの石碑の文を読まなくても、ダンジョンをクリアすることはできる。

多人数プレイでは沈む足場に注意

水に浮かぶ足場の一部は、上に乗ると、重みで沈むようになっている。ある程度以上沈むと、沼にとけこんだ瘴気によってダメージを受けてしまうので、多人数プレイのときは一度に大勢で足場に乗らないように注意。なお、キャラクターやモンスターが全部で何体乗るとダメージを受けるかは、足場の大きさによって異なる。

デーモンズ・コートの橋の丸太が流れ着く MAP上の位置 B

デーモンズ・コートで、丸太で組まれた橋をボムの『自爆』を利用して爆破していた場合は、その丸太がこれらの場所に流れ着き、向こう岸へ渡れるようになる(→P.350)。

ひろったバンダナが手に入る MAP上の位置 C

シェラの里でデ・ナムに話しかけたあとで、一定の条件を満たしてから、この場所にいるストーンサハギンを倒すと、ひろったバンダナが入手できる(→P.230)。

BOSS ドラゴンゾンビ

ボスモンスター

➡P.440

使用する攻撃で起こるステータス異常

ショック(発生LV1)、吹き飛ばし(発生LV1)、毒(発生LV2)、石化(発生LV1)

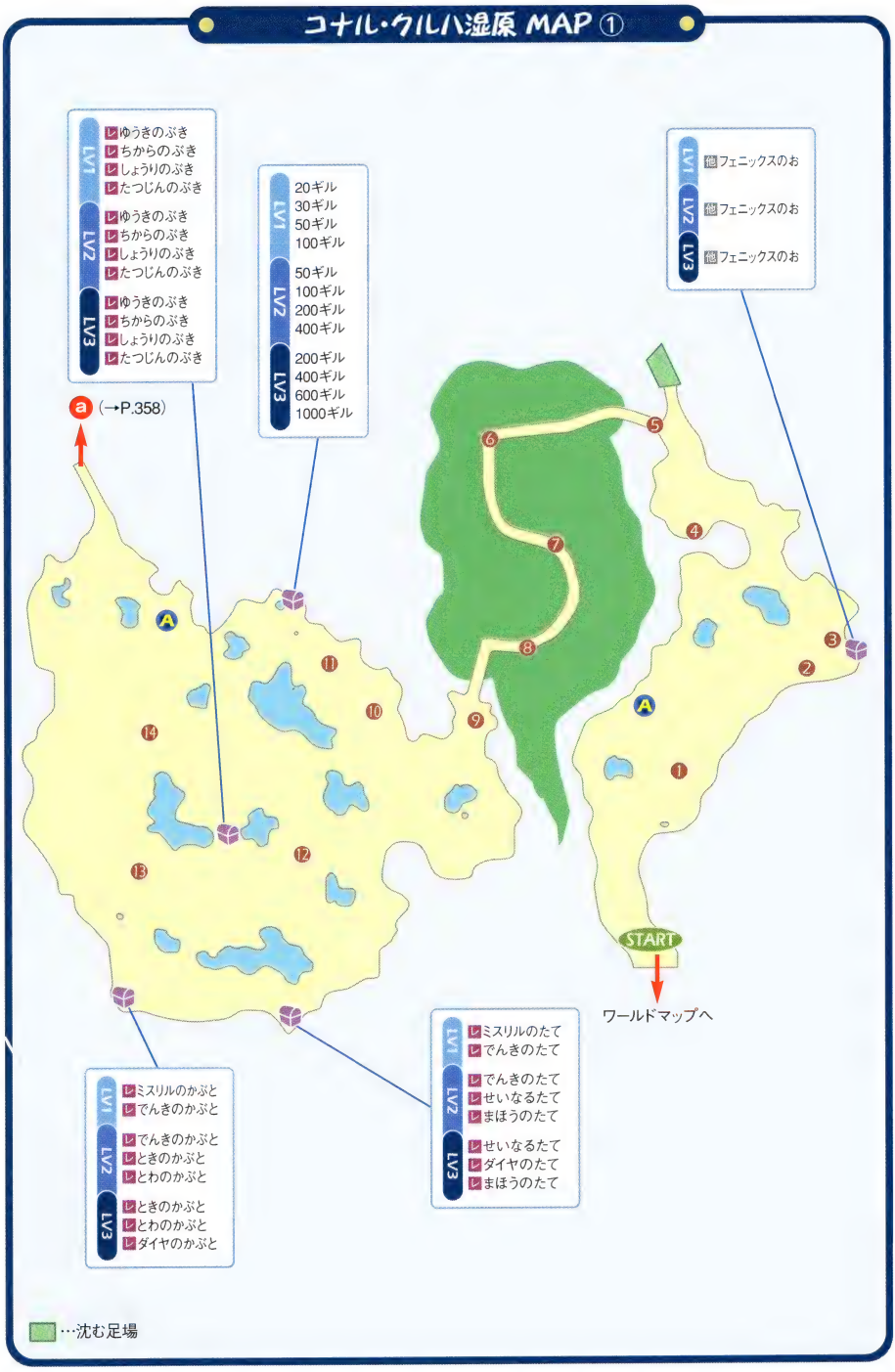
暗黒特性を持つ敵なので、そのままの状態ではいくら攻撃してもダメージを1ずつしか与えられない。おともののストーンサハギンを倒したら、ホーリー系の魔法でドラゴンゾンビを実体化させたあとに『たたかう』やホーリー系の魔法で攻撃していこう。ただし、10秒前後が経過すると実体化が解けるので、その場合はすぐに魔法をかけ直すこと。なお、バトル中はストーンサハギンの攻撃に備えて、冷耐性を持つ防具やアクセサリを装備しておくと安全だ。

◆おともとして出現するモンスター

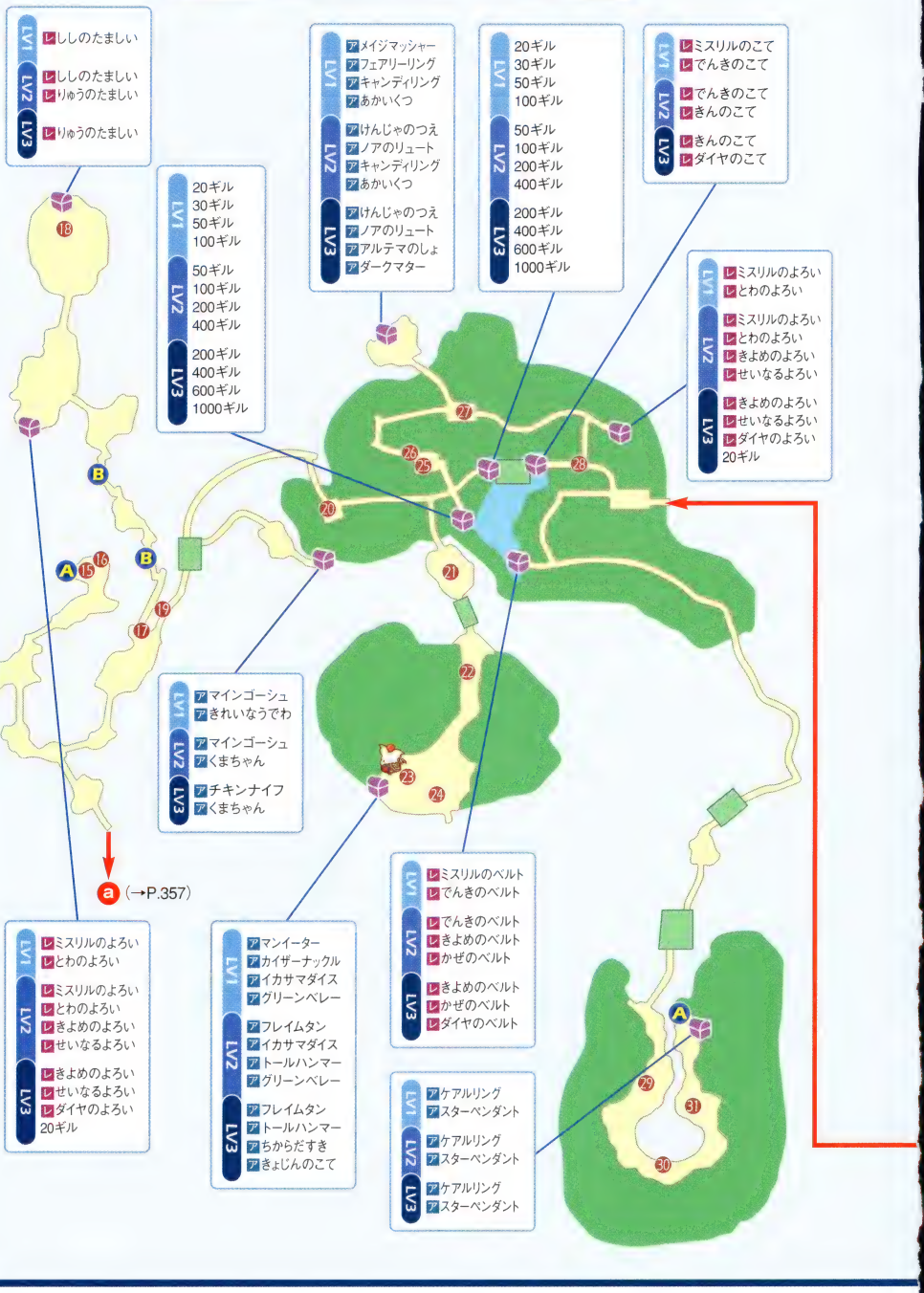
ダンジョンLV	出現するモンスター
LV1	ストーンサハギン
LV2	ストーンサハギン
LV3	ストーンサハギン

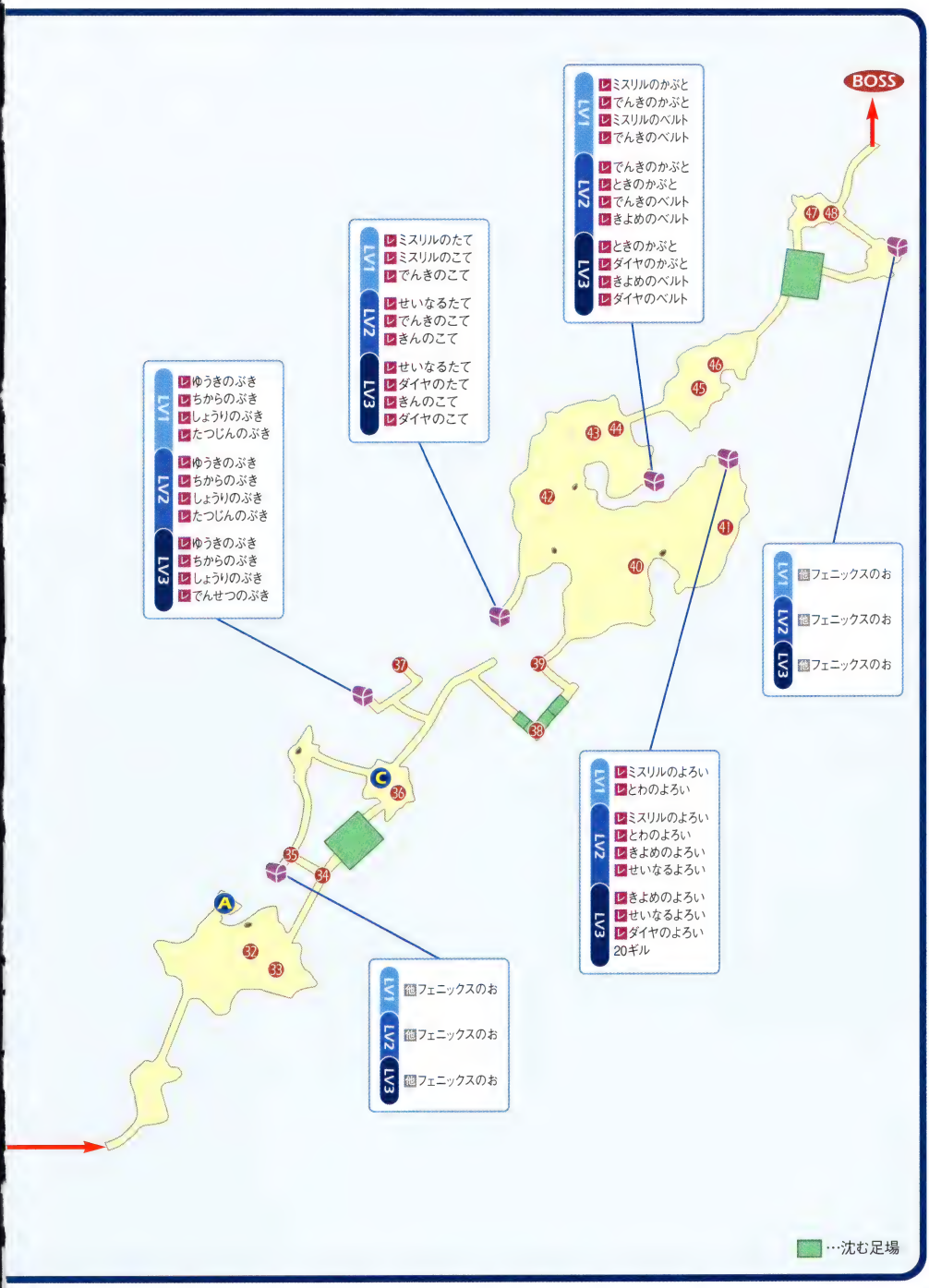
←多人数プレイの場合は、同じ足場にキャラクターやモンスターが大勢乗ると、足場が沈んで沼の瘴気によるダメージを受けてしまうので注意。

コナル・クルハ湿原 MAP ①



コナル・クルハ湿原 MAP ②




BOSS
LV1
レミスリルのかぶと
レでんきのかぶと
レミスリルのベルト
レでんきのベルト
LV2
レでんきのかぶと
レときのかぶと
レでんきのベルト
レきよめのベルト
LV3
レときのかぶと
レダイヤのかぶと
レきよめのベルト
レダイヤのベルト
LV1
レミスリルのたて
レミスリルのこて
レでんきのこて
LV2
レせいなるたて
レでんきのこて
レきんのこて
LV3
レせいなるたて
レダイヤのたて
レきんのこて
レダイヤのこて
LV1
レゆうきのぶき
レちからのぶき
レしょうりのぶき
レたつじんのぶき
LV2
レゆうきのぶき
レちからのぶき
レしょうりのぶき
レたつじんのぶき
LV3
レゆうきのぶき
レちからのぶき
レしょうりのぶき
レでんせつのぶき
LV1
他フェニックスのお
LV2
他フェニックスのお
LV3
他フェニックスのお
LV1
レミスリルのよろい
レとわのよろい
LV2
レミスリルのよろい
レとわのよろい
レきよめのよろい
レせいなるよろい
LV3
レきよめのよろい
レせいなるよろい
レダイヤのよろい
20ギル
LV1
他フェニックスのお
LV2
他フェニックスのお
LV3
他フェニックスのお
A
C
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
…沈む足場

モンスターが落とす素材

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
どう	ストーンサハギン	46 48	1 2 3
てつ	ストーンサハギン	46 48	1 2 3
ミスリル	ストーンサハギン	46 48	1 2 3
オリハルコン	ベヒーモス	32 40 41 42 44	1 2 3
	ベヒーモス(※1)	47	1 2 3
ダイヤのもと	ゴースト	34 35 39 45	1 2 3
	ベヒーモス	32 40 41 42 44	1 2 3
	ベヒーモス(※1)	47	1 2 3
こんごうせき	ストーンサハギン	46 48	1 2 3
ひんやりゼリー	アイスボム	3 7 8	1 2 3
かみなりだま	サンダーボム	10 11 12 13 14	1 2 3
ブルーシルク	ゴースト	34 35 39 45	1 2
ホワイトシルク	ゴースト	34 35 39 45	1 2 3
ガマのあぶら	ギガントード	15 16 25 21 22 24	1 2 3
	ギガントード(※1)	23	1 2 3
ざっくりカマ	アバドン	29 30 31	1 2 3
いにしえのひやく	ギガントード	15 16 25 21 22 24	1 2 3
	ギガントード(※1)	23	1 2 3
おしばな	サハギンロード	18	1 2 3
かいふくやく	サハギンロード	18	1 2 3

モンスターが落とすレシピ

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
でんせつのぶき	アバドン	29 30 31	1 2 3

モンスターが落とす魔石

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ファイア	アイスボム	2	1 2 3
	マジックプラント	26 37	1 2 3
ブリザド	アイスボム	6	1 2 3
	ゴースト	38	1 2 3
	サハギン	19	1 2 3
サンダー	ストーンサハギン	33	1 2 3
	プリン	28	1 2 3
	マジックプラント	4	1 2 3
ケアル	スノームー	1	1 2 3
	マジックプラント	17	1 2 3
	マジックプラント(※1)	43	1 2 3
クリア	ギガントード	27	1 2 3
	マジックプラント	9	1 2 3
レイズ	ギガントード	20	1 2 3
	サハギン	5	1 2 3
	ストーンサハギン(※2)	36	1 2 3

モンスターが落とすアーティファクト

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	1 2 3

※1……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現
※2……ひろったバンダナを落とす状況(→P.230)では、魔石を落とさない

クリア時に入手できる戦利品

◆評価点と戦利品のグループの対応

ダンジョンLV	評価点の合計				戦利品のグループ
	1人パーティ	2人パーティ	3人パーティ	4人パーティ	
1	0~192	0~207	0~236	0~259	A
	193~239	208~259	237~294	260~323	A、B
	240~300	260~324	295~369	324~405	A、B、C
	301~	325~	370~	406~	A、B、C、D
2	0~192	0~207	0~236	0~259	C
	193~239	208~259	237~294	260~323	C、D
	240~300	260~324	295~369	324~405	C、D、E
	301~	325~	370~	406~	C、D、E、F
3	0~192	0~207	0~236	0~259	E
	193~239	208~259	237~294	260~323	E、F
	240~300	260~324	295~369	324~405	E、F、G
	301~	325~	370~	406~	E、F、G、H

◆グループごとの戦利品の種類

グループ	出現する戦利品
A	きょじんのこて、けんじゃのつえ、ねずみのしっぽ、ゴブリンポケット
B	フレイムタン、きんのかみかざり、くまちゃん、ケアルリング
C	アイスブランド、ワンダーワンド、ワンダーバングル、スターペンダント
D	イカサマダイス、ルーンのベル、ねずみのしっぽ、ケアルリング
E	オーガキラー、きんのかみかざり、くまちゃん、スターペンダント
F	さすけのかたな、クリスナイフ、ケアルリング、素材:オリハルコン
G	ねじりはちまき、あかいくつ、素材:ドラゴンのきば、レシピ:つきのぶき
H	えんげつりん、アルテマのしょ、レシピ:ダイヤのよろい、レイズリング

●DUNGEON●

レベナ・テ・ラ

Rebena Te Ra

瘴気に包まれる前は世界最大だった都市。滅びたあと、さる魔道士の怨念によって、死せる者たちの魔都と化した。

行ける時期：4年目以降
ホットスポット：なし
気温：低い

魔法による仕掛けが多くある死の都市

かつての魔道士の怨念が残っているためか、魔法を利用しなければ解けない仕掛けが数多く設置されている。ほかのエリアで、ブリザドリングなどのリング系のアーティファクトや、魔法の詠唱時間を短くする効果を持つアクセサリを入手しておくと、探索がラクになるはずだ。

←このダンジョンで見かける仕掛けの大半は、魔法を利用して解くもの。『ファイア』『ブリザド』『サンダー』を臨機応変に使いわけていこう。

➡暗黒特性や飛行特性を持つモンスターが多数出現するため、探索中は『ホーリー』と『グラビデ』を使用できるようにしておきたい。

LV2以降の変化

宝箱の中身や敵の種類が変わるだけで、地形やクリア手順が変化することはない。

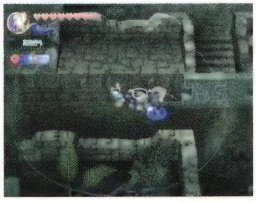
Information 攻略情報

●宝箱とミミックの見わけかた MAP上の位置 A

ふたつ（または4つ）横並びに置かれている宝箱は、ひとつは本物だが、残りはモンスターのミミックで、開けようとすると正体を現す。安全にいくなら、宝箱を開けるときは『たたかう』を当てるといい（ミミックなら攻撃が当たった時点で動き出す）。ちなみに、本物の宝箱がどれなのかは、このダンジョンへ入るたびにランダムで決まる。

●扉のカギの使い道は……？ MAP上の位置 B

この位置にいるソニックバット（パーティが3人以上の場合はヴァンプバット）を倒せば、扉のカギが入手できる。扉のカギを置ける台座は2ヵ所にあるが、まずは近くの台座ではなく、スタート地点から右奥へ行った場所の台座に置こう。すると、ピラミッドの右下にある宝箱のもとへ行き、アーティファクトが拾えるのだ。その宝箱の近くにある扉のカギも手に入れたら、Ⓑの地点までもどること。



←先にこちらの台座にカギを置いた場合、いったんワールドマップへ出るまでは、ピラミッドの右下の区画へ行くことができなくなってしまう。

BOSS

ボスモンスター

リッチ

➡P.440

使用する攻撃で起こるステータス異常

火炎（発生LV2）、気絶（発生LV1）、吹き飛ばし（発生LV2）、転倒（発生LV1）

◆おともとして出現するモンスター

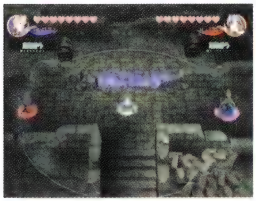
ダンジョンLV	出現するモンスター
LV1	スケルトン
LV2	スケルトン
LV3	スケルトン

バトル開始直後の状態ではリッチにダメージを与えることができない。まずは、部屋の左右にあるオーブの一方に攻撃魔法か弾を撃つタイプの必殺技を当て、リッチのバリアを消そう。そのあと、ホーリー系の魔法でリッチを実体化させたのちに、グラビデ系の魔法と連続技で攻撃すればいい。敵の攻撃で注意すべきは、こちらを気絶状態にする『チェインライトニング』。事前に雷耐性を持つ防具やアクセサリを装備しておきたい。

←リッチを実体化させたあとは、すかさずグラビデ系の魔法を使い、敵のHPを半分にしよう。これで以降の戦いはかなり優位に立てるはずだ。

●ふたつのスイッチで結界を消す MAP上の位置 C

カギを開けた扉の先に張られた結界は、近くにあるふたつのスイッチを同時に踏むことで消せる。多人数プレイのときは、ふたりのキャラクターが同時に踏むだけでいいが、パーティがひとりしかいないなら、一方のスイッチにクリスタルケージを乗せたあと、瘴気によるダメージを受けるのを覚悟でもう一方のスイッチを踏みに行こう。



←ふたりでスイッチを踏む場合は、クリスタルケージがふたつのスイッチの中間地点にある状態にして、ふたりとも瘴気によるダメージを受けないようにするといい。

●届かないように見えて届く魔法① MAP上の位置 D

ピラミッドのそばのバリアは、高台の上にあるオーブに何らかの攻撃を当てれば消すことが可能。ピラミッドの頂上から下りてこないとオーブのもとへは行けないが、下の写真の方法を使えば、高台の下からでもバリアが消せる。

←『ホーリー』は攻撃範囲が広いので、ターゲットリングをこの位置に合わせてから発動すれば、高台の上のオーブにも攻撃が当たる。

➡『ブリザガ』などの画面全体に効果がおよぶ攻撃魔法が使えるなら、わざわざターゲットリングを合わせなくてもオーブに攻撃が当てられる。

●知恵と力で道を切り開け MAP上の位置 E

これら3ヵ所のオーブは、すぐそばの扉を開けるためのカギとなっている。まず、オーブの色に対応する魔法(赤ならファイア系、青ならブリザド系、紫ならサンダー系)を当てよう。するとオーブの光が消えるので、つづけて『たたかう』などを当てれば、オーブが壊れて扉が開くのだ。

←魔法を受けて光を失った状態のオーブ。このときに『たたかう』などを当てれば、オーブを壊せる。

●ふたつのオーブをかぎられた時間で壊す MAP上の位置 F

この場所のバリアは、Eの扉を開けるのと同様の方法で解除できるが、異なるのはオーブが赤色と青色のふたつある点。しかも、一方のオーブを壊してすぐにもう一方も壊さないと、壊したオーブが復活してしまうのだ。多人数プレイなら、ふたりが協力すれば簡単に両方とも壊せるが、パーティがひとりなら、以下のどちらかの方法を使おう。

ⓐ『ブリザガ』を使用する方法……『ブリザガ』が、Aボタンを離してから実際にオーブに攻撃が当たるまでのあいだに少しだけ時間がかかることを利用し、『ファイア』を発動するための時間をかせぐ(下の写真を参照)。ただし、『ブリザガ』を使うには、事前にブリザドリングを持っておき、さらにこのダンジョンの宝箱からブリザドの魔石を2個入手する必要がある。

⬆ふたつのオーブのあいだで『ブリザガ』のターゲットリングを出現させ、Aボタンを離した直後に『ファイア』の詠唱をはじめて右のオーブに当てる。あとは、左→右の順に急いでオーブを壊すだけだ。

ⓑモグの魔法を利用する方法……あらかじめモーグリの巣でモグの毛を青く塗っておき、下記の手順でモグに魔法を使ってもらう。

◆モグの魔法を利用してふたつのオーブを壊す手順

❶モグに「がんばるクポ〜」と言わせる(→P.221)
❷モグのセリフを聞いたら、モグが魔法を使える状態にする(=クリスタルケージを持たせない)
❸キャラクターが『ファイア』のターゲットリングを出現させ、青いオーブに合わせる
❹モグが『ブリザド』を詠唱し、ターゲットリングを青いオーブに合わせるのを待つ
❺モグが『ブリザド』を発動させた直後に、『ファイア』のターゲットリングを赤いオーブのほうへ移動させて『ファイア』を発動する
❻ふたつのオーブを『たたかう』などで壊す(モグが魔法を当てたほうから壊すこと)

←モグがちゃんと『ブリザド』を使ってくれるかどうかがポイント。『ブリザド』以外の魔法を使った場合や、うまくオーブに魔法が当たらなかった場合は、❶からやり直そう。

届かないように見えて届く魔法② MAP上の位置 G

Ⓕの先に張られたバリアは、奥にあるオーブに攻撃を当てれば消せる。当てる攻撃は、『ファイア』『ブリザド』『サンダー』といった魔法のほか、エクスカリバーなどの一部の武器の必殺技（弾を撃つタイプ）でもかまわない。

←武器の種類（＝弾の形状）によっては、バリアに近いところから撃つと弾が消されてしまう場合があるので注意。

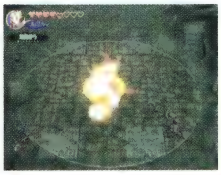
モンスターの魔法を利用して扉を開く① MAP上の位置 H

踏むと光るスイッチが、3ヵ所の扉の前にある。赤く光るスイッチは火炎状態、青く光るスイッチは氷結状態、紫に光るスイッチは気絶状態になっているときに上に乗れば、それぞれの近くの扉が開くのだ。ただし、氷結状態と気絶状態のときは移動できないので、あらかじめスイッチの上に乗り、そばにいるスケルトンメイジがお目当ての魔法を使ってくるのを待つこと。

←扉のすぐ近くにはかならずスケルトンメイジがいる（倒しても一定時間で復活する）。スイッチの上に乗り、敵が魔法を使ってくるのを待とう。

モンスターの魔法を利用して扉を開く② MAP上の位置 I

そばに4つのスイッチがある扉は、敵の魔法を受けて、火炎状態、氷結状態、気絶状態のいずれかになっているときに、4ヵ所すべてのスイッチに乗れば開く。ただし、スイッチの上に乗ったときのステータス異常の種類が、4ヵ所とも同じでなければならない。Ⓗで解説した方法を応用すれば、氷結および気絶状態でも実行できるが、ファイア系の魔法を受けて火炎状態となったあと、4ヵ所を一気に踏んでいくのが、もっともラクだ。



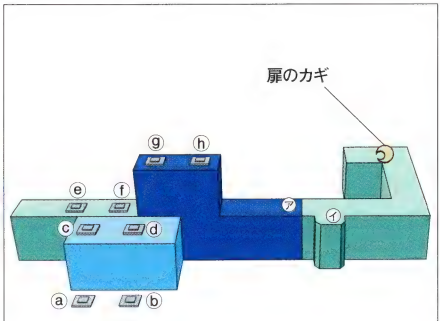
←Ⓙの場所にいる2体のスケルトンメイジのうち、右側のものはかならず『ファイラ』を使ってくる。これを利用して火炎状態になろう。

モンスターの魔法を利用して扉を開く③ MAP上の位置 J

ふたつのスイッチがあり、右のスイッチは火炎状態に、左のスイッチは氷結状態になっているときに上に乗れば扉が開く。乗る順番はどちらが先でもかまわないし、途中でほかの扉のスイッチを踏みに行っても問題ない。

足場を上下に動かしてカギを取ろう MAP上の位置 K

高くなっている足場のつきあたりに扉のカギが置かれているが、段差があり、そのままでは取りに行けない。計8つのスイッチを下記の順に踏んで足場を動かし、カギを取りに行く道を作ろう。なお、㋐の地点からカギを取りに行くときには、ⓗのスイッチを踏んでいる者かカギを取りに行く者のどちらかが、瘴気によるダメージを受けることになる。



ⓐⓒ……水色の足場を下げる
ⓑⓓ……水色の足場を上げる
ⓔⓗ……青色の足場を上げる
ⓕⓖ……青色の足場を下げる

◆扉のカギを取るための手順

❶ⓐのスイッチを踏んで、水色の足場を下げる
❷ⓓのスイッチを踏んで、水色の足場を上げる
❸ⓕのスイッチを踏んで、青色の足場を下げる
❹ⓗのスイッチの上にクリスタルケージを置く（パーティがふたり以上の場合は、誰かがⓗのスイッチを踏んだまま、その場に残る）
❺ⓖのスイッチを踏んで、青色の足場を下げる
❻緑色または水色の足場に移り、ⓗのスイッチに反応した青色の足場が上まで上がりきったあとで、ⓕ→ⓒの順にすかさずスイッチを踏んで、青色と水色の足場を同時に下げ、㋐まで移動する
❼カギを㋑まで押したあと、カギを持ったまま下へ飛び降りる

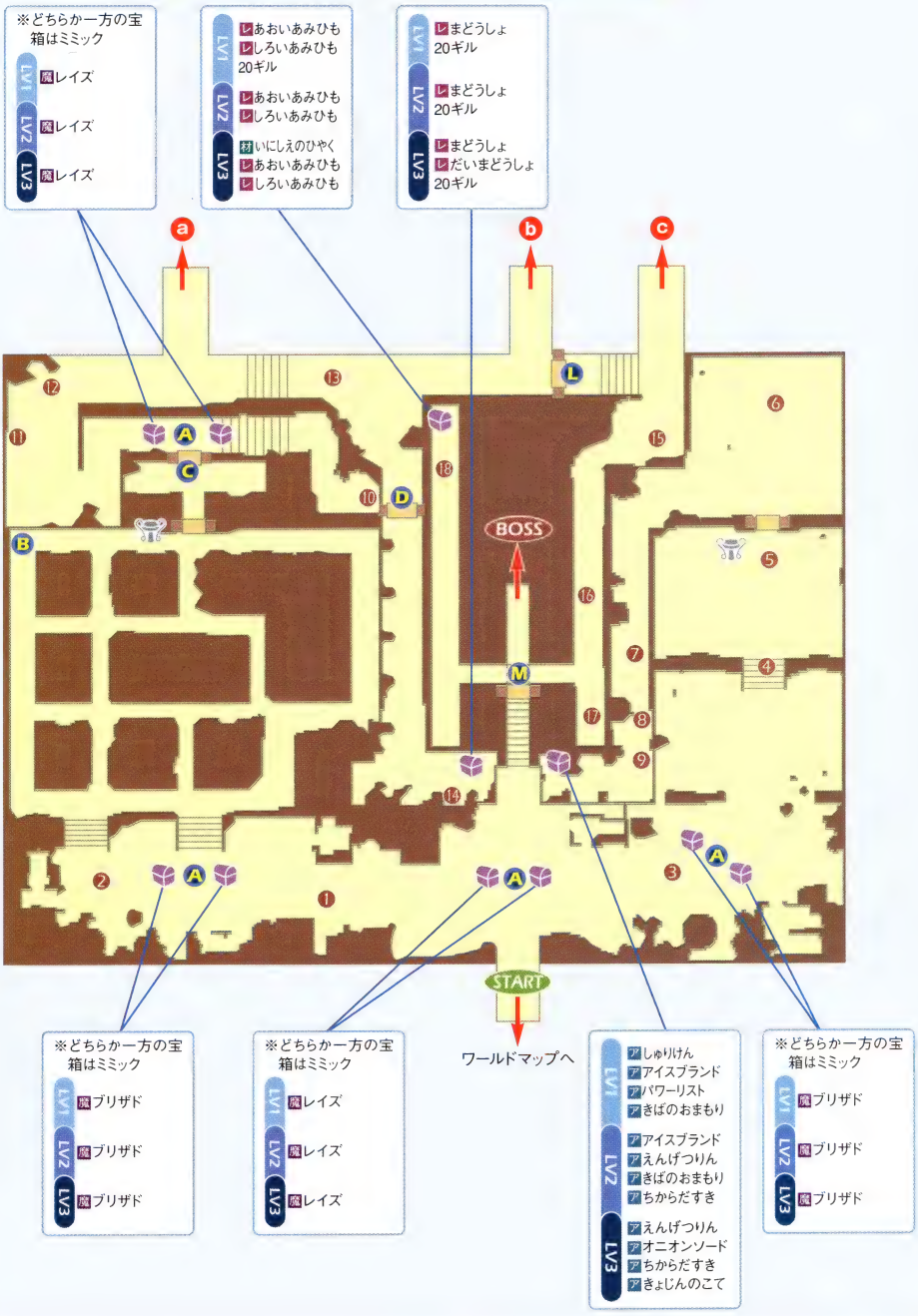
スイッチを踏んで近道を作っておく MAP上の位置 L

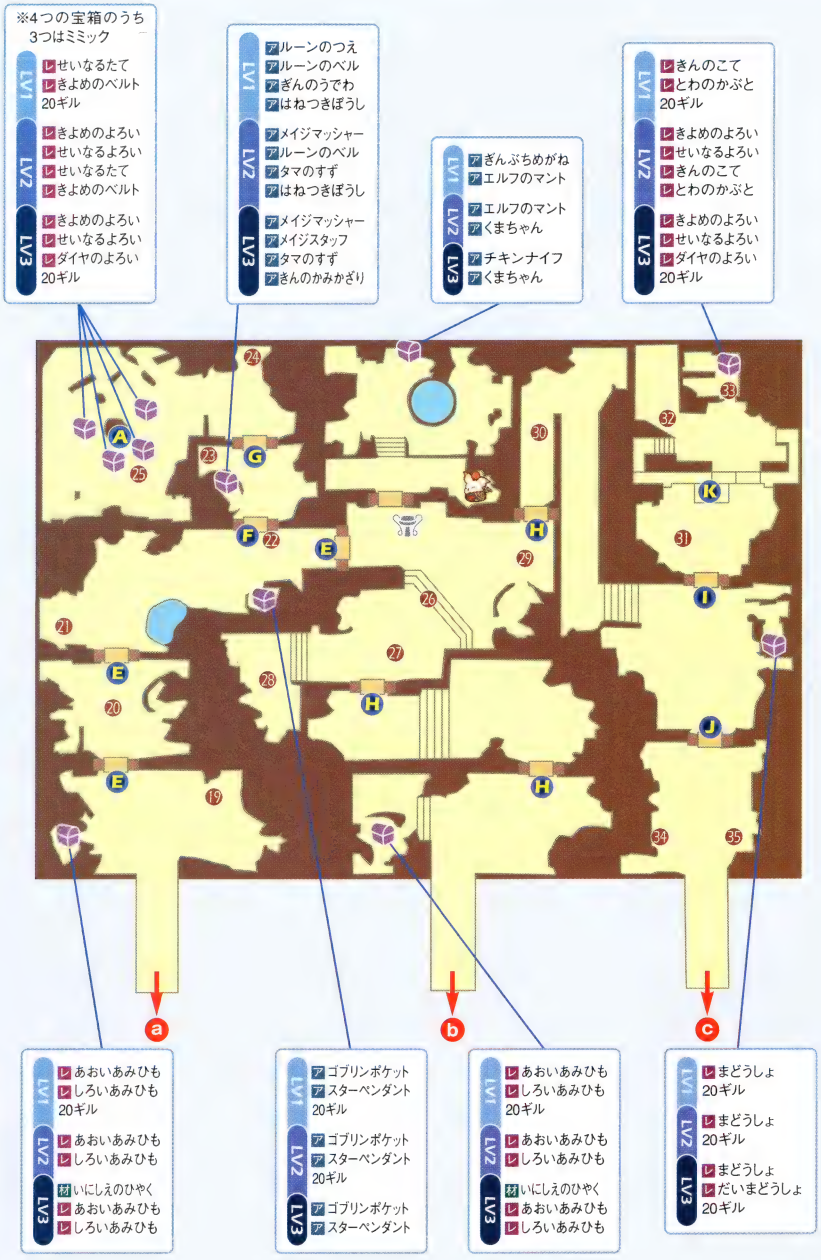
この場所のスイッチを踏んだまま少し待てば、目の前にあるバリアが消える。これで、ピラミッドの頂上からスタート地点へもどるさいに近道ができるようになるのだ。

最後はスイッチを踏むだけ MAP上の位置 M

ピラミッドの頂上にあるスイッチを踏むと、ピラミッド内部への入口が開く。あとは、Ⓛのバリアがあった場所からスタート地点へもどり、ピラミッドの内部に入ってリッチを倒せば、このダンジョンはクリアだ。

レベナ・テ・ラ MAP


※どちらか一方の宝箱はミミック
LV1 敵レイズ
LV2 敵レイズ
LV3 敵レイズ
LV1 レあおいあみひも
レしろいあみひも
20ギル
LV2 レあおいあみひも
レしろいあみひも
LV3 材いにしえのひやく
レあおいあみひも
レしろいあみひも
LV1 レまどうしょ
20ギル
LV2 レまどうしょ
20ギル
LV3 レまどうしょ
レだいまどうしょ
20ギル
a
b
c
BOSS
START
ワールドマップへ
※どちらか一方の宝箱はミミック
LV1 敵ブリザド
LV2 敵ブリザド
LV3 敵ブリザド
※どちらか一方の宝箱はミミック
LV1 敵レイズ
LV2 敵レイズ
LV3 敵レイズ
LV1 アしゅりけん
アアイスブランド
アパワーリスト
アきばのおまもり
LV2 アアイスブランド
アえんげつりん
アきばのおまもり
アちからだすき
LV3 アえんげつりん
アオニオンソード
アちからだすき
アきょじんのこて
※どちらか一方の宝箱はミミック
LV1 敵ブリザド
LV2 敵ブリザド
LV3 敵ブリザド


※4つの宝箱のうち3つはミミック
LV1 レせいなるたて レきよめのベルト 20ギル
LV2 レきよめのよろい レせいなるよろい レせいなるたて レきよめのベルト
LV3 レきよめのよろい レせいなるよろい レダイヤのよろい 20ギル
LV1 アルーンのつえ アルーンのベル アぎんのうでわ アはねつきぼうし
LV2 アメイジマッシャー アルーンのベル アタマのすず アはねつきぼうし
LV3 アメイジマッシャー アメイジスタッフ アタマのすず アきんのかみかざり
LV1 アぎんぷちめがね アエルフのマント
LV2 アエルフのマント アくまちゃん
LV3 アチキンナイフ アくまちゃん
LV1 レきんのこて レとわのかぶと 20ギル
LV2 レきよめのよろい レせいなるよろい レきんのこて レとわのかぶと
LV3 レきよめのよろい レせいなるよろい レダイヤのよろい 20ギル
LV1 レあおいあみひも レしろいあみひも 20ギル
LV2 レあおいあみひも レしろいあみひも
LV3 材いにしえのひやく レあおいあみひも レしろいあみひも
LV1 アゴブリンポケット アスターペンダント 20ギル
LV2 アゴブリンポケット アスターペンダント 20ギル
LV3 アゴブリンポケット アスターペンダント
LV1 レあおいあみひも レしろいあみひも 20ギル
LV2 レあおいあみひも レしろいあみひも
LV3 材いにしえのひやく レあおいあみひも レしろいあみひも
LV1 レまどうしょ 20ギル
LV2 レまどうしょ 20ギル
LV3 レまどうしょ レだいまどうしょ 20ギル
A
G
F
E
H
K
I
J
a
b
c

モンスターが落とす素材

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ミスリル	ケルベロス	27 28 29	2 3
	ナイトメア	5 6 12 13 15	2 3
ダイヤのもと	ガーゴイル	11 14	2 3
	ゴースト	16 17	2 3
	ゴースト(※1)	4	2 3
	スケルトンメイジ	32 33	2 3
	レイス	20 25 26 30	2 3
プチクリスタル	ガーゴイル	11 14	1 2
こんごうせき	ガーゴイル	11 14	2 3
せいすい	スケルトンメイジ	32 33	1 2 3
	レイス	20 25 26 30	1 2 3
エンジェルダスト	スケルトンメイジ	32 33	1 2 3
	レイス	20 25 26 30	1 2 3
ブルーシルク	ゴースト	16 17	1 2
	ゴースト(※1)	4	1 2
ホワイトシルク	ゴースト	16 17	2 3
	ゴースト(※1)	4	2 3
あくまのつめ	ナイトメア	5 6 12 13 15	1 2
さたんのつめ	ナイトメア	5 6 12 13 15	3
ケルベロスのキバ	ケルベロス	27 28 29	1 2 3
はぐるま	ガーゴイル	34 35	1 2 3
	ゴースト	8	2 3
	スケルトン	31	1
	スケルトン(※1)	21	2 3
	スケルトン(メイス)(※1)	21	1
	スケルトンメイジ	18	2 3

モンスターが落とすレシピ

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	

モンスターが落とす魔石

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ファイア	スケルトン	3	1 2 3
	スケルトンメイジ(※1)	7 9	1 2 3
	レイス(※1)	22	1 2 3
ブリザド	スケルトンメイジ	23	1 2 3
	スケルトンメイジ(※1)	7 9	1 2 3
サンダー	ガーゴイル	24	1 2 3
	スケルトン	1	1 2 3
	スケルトンメイジ(※1)	7 9	1 2 3
ケアル	ガーゴイル	19	1 2 3
	ゴースト	2	1 2 3
	スケルトンメイジ(※1)	7 9	1 2 3
クリア	スケルトンメイジ	10	1 2 3

モンスターが落とすアーティファクト

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	

※1……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

クリア時に入手できる戦利品

◆評価点と戦利品のグループの対応

ダンジョンLV	評価点の合計 1人パーティ	2人パーティ	3人パーティ	4人パーティ	戦利品のグループ
1	0～148	0～159	0～181	0～199	A
	149～185	160～199	182～227	200～249	A、B
	186～231	200～249	228～283	250～311	A、B、C
	232～	250～	284～	312～	A、B、C、D
2	0～148	0～159	0～181	0～199	C
	149～185	160～199	182～227	200～249	C、D
	186～231	200～249	228～283	250～311	C、D、E
	232～	250～	284～	312～	C、D、E、F
3	0～148	0～159	0～181	0～199	E
	149～185	160～199	182～227	200～249	E、F
	186～231	200～249	228～283	250～311	E、F、G
	232～	250～	284～	312～	E、F、G、H

◆グループごとの戦利品の種類

グループ	出現する戦利品
A	トールハンマー、けんじゃのつえ、マインゴーシュ、スターペンダント
B	フレイムタン、メイジスタッフ、くろずきん、ゴブリンポケット
C	アイスブランド、ワンダーワンド、チキンナイフ、スターペンダント
D	イカサマダイス、ルーンのベル、アライのメット、ゴブリンポケット
E	マスカレイド、クリスナイフ、エルフのマント、スターペンダント
F	オーガキラー、ノアのリュート、ゴブリンポケット、素材：オリハルコン
G	えんげつりん、あかいくつ、レシピ：やみのぶき、素材：まかいのオーブ
H	ねじりはちまき、リボン、ドリル、レシピ：きんじゅのしょ

● TOWN ●

ルダの村

Lenda

海沿いの断崖にある村。この村に住むセルキーの民と、ほかの種族との確執もいまは薄れ、多少ながら交易もあるようだ。

行ける時期：5年目以降

かじ屋：武器 なし 防具 なし アクセサリ なし

ショップ：あり

ルダの村MAP

※渡し船を利用してルダの村に入ったときと、街道から入ったときでスタート地点が異なる

Information

イベント情報

●村人と話すときは懐に注意

この村ではほとんどの村人と話すごとに、10ギル未満のお金を盗まれてしまう。ただし、種族がセルキーの場合と、所持金が100ギル以下の場合は盗まれずにすむ。

●『セルキージャンプ』に挑戦しよう

パーティがセルキーひとりのときにジン・ティスカラ・ルナに話しかけると、『セルキージャンプ』で遊ぶことができる。このゲームの詳細に関してはP.238を参照。

Shop Guide

お店情報

ショップA

購入できるアイテム	購入価格
どう	300
てつ	500
ミスリル	5000
ガラスだま	100
ルビー	200
ひすい	200
こんごうせき	250
マグマいわ(※1)	1000
ひんやりゼリー(※1)	1000
かみなりだま(※1)	1000
せいすい(※1)	1000
エンジェルダスト(※1)	1000
ブルーシルク(※1)	1000
あくまのつめ(※1)	1000
ようせいのなみだ(※1)	1000

ショップB

購入できるアイテム	購入価格
ゆうきのぶき	500
ちからのぶき	500
しょうりのぶき	500
たつじんのぶき(※1)	500
ミスリルのよろい	300
ほのおのよろい(※1)	300
れいきのよろい(※1)	300
でんきのよろい(※1)	300
ミスリルのたて	250
ミスリルのこて	250
ミスリルのかぶと	250
ミスリルのベルト	250

※1……ル・ティパにボロボロの手紙を見せてから(→P.106)、ワールドマップへ出たあとに購入可能

渡し船

行き先	船代(※2)	プレイ年数と渡航の可否							
		1年目	2年目	3年目	4年目	5年目	6年目	7年目	8年目以降
ジェゴン川／東岸	300	×	×	×	×	△	△	△	○
ジェゴン川／西岸	300	×	×	×	×	△	△	△	○
キランダ火山	500	×	×	×	×	○	○	○	○
ティパの港	300	×	×	×	×	○	○	○	○

※2……トリスタンに特定のアイテムを渡すと安くなる(→P.106)

記号の意味

○……渡航できる　×……渡航できない

△……ヴェオ・ル水門を5〜7年目でクリアすれば渡航できる

●DUNGEON●

ライナリー砂漠

Lynari Desert

ライナリー島にある広大な砂漠。太古の昔より、この砂漠には財宝が隠されているという伝説が残っている。

行ける時期：5年目以降
ホットスポット：土、「?」
気温：高い

果てしなくつづく砂の海

前半のフィールドマップには、ひたすら砂漠が広がっており、たとえ地形レーダーを利用していても現在地を見失いやすい。行き当たりばったりで歩きまわるのではなく、マップの端にある岩壁に沿って移動したり、砂の滝や流砂などを目印にして砂漠を横切るポイントを決めるなど、攻略ルートをしっかりと決めて探索したい。なお、この砂漠は気温が高いので、シングルモードの場合、毛が長い状態のモグは疲れやすい。モーグリの巣で毛を短く刈り、モグを少しでも疲れにくくしておいたほうが、よりストレスなく探索できるだろう。

←「この砂の滝の横にきたら左へ曲がる」といった感じで、マップの端にあるものを目印に攻略ルートを組み立てよう。

LV2以降の変化

地形や出現する敵などに変化はないが、渡し守のトリスタンがほしがっているサボテンのはな(→P.106)の出現確率が上がる。ダンジョンLV1だと25%だが、LV2では75%になり、LV3なら確実に入手できるのだ。

Information 攻略情報

流砂に飲まれて遠くへ移動

砂漠には、アリ地獄のようになっている流砂が何ヵ所かある。そのなかにクリスタルケージを持っているキャラクターが飲みこまれると(シングルモードではモグが持っているときでもいい)、対応する位置の砂の滝へパーティ全員が運ばれるのだ。なお、ボスがいる場所へ行くには、P.370のマップ内の王の流砂に飲みこまれる必要がある。

壊せるサボテンがある MAP上の位置 A

これら5ヵ所で道をふさいでいるサボテンは、武器による攻撃を当てれば壊せる。なお、モンスターも、サボテンを越えて移動したり攻撃することはできない。こちらのHPが減っているなら、サボテンを壊す前に回復しておこう。

サボテンのなかからアイテムが出現 MAP上の位置 B

Aのサボテンと見た目はちがうものの、これら3ヵ所にあるサボテンも武器による攻撃で壊せる。しかも、壊したときには、アイテムやアーティファクトが出現するのだ。

全員そろっていればボスとのバトルへ MAP上の位置 C

パーティ全員がこの場所に移動すると、上の道に引き返せなくなり、スコーピオン×3→エレキスコーピオン×3→ロックスコーピオン×3と順に戦うことになる。これらの敵をすべて倒せば、ボスとのバトルに突入するのだ。

BOSS

アントリオン

➡P.441

ボスモンスター

使用する攻撃で起こるステータス異常

気絶(発生LV2)、ショック(発生LV1)、石化(発生LV2)

多用してくる『石化ブレス』や、アントリオンのHPが半分以下になると使ってくる『衝撃波』『サンダーストーム』は、敵の背後にまわりこんでしまえば当たらない。バトルがはじまったら、おともモンスターを全滅させたあとにアントリオンへ近づき、背後へまわりこむように移動しながら「たたかう」などを当てていこう。なお、おともモンスターの攻撃で毒状態にならないように、毒耐性を持つ防具やアクセサリを装備しておくと、より安全に戦うことができる。

◆おともとして出現するモンスター

ダンジョンLV	出現するモンスター
LV1	エレキスコーピオン(※1)、ロックスコーピオン(※2)、スコーピオン
LV2	エレキスコーピオン(※1)、ロックスコーピオン(※2)、スコーピオン
LV3	エレキスコーピオン(※1)、ロックスコーピオン(※2)、スコーピオン

※1……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現
※2……マルチモードでパーティが2人以上のときのみ出現

←まわりこもうとしたとき岩撃に引っかかると危険。左右のどちらからアントリオンの背後へまわりこめるかを確認しつつ移動しよう。

Secret Information ◆クリスタルケージの属性を「？」にする方法

ライナリー砂漠に隠されている伝説の宝とは、クリスタルケージの属性を「？」にするホットスポットのこと。これを利用して属性を「？」に変えておけば、レベナ平野の西にある瘴気ストリームを通り抜けて、マグ・メルとヴェレンジェ山がある受難の大穴へ移動できるのだ。ただし、「？」属性のホットスポットを出現させるには、街道イベントのひとつ「サギ師ガーディ編」(→P.77)でガーディが詠む謎の詩と、ライナリー砂漠のオープニングのバックに映っている景色をヒントに、以下の番号順に行動していかなければならない。なお、クリスタルケージの属性が「？」だとステータス異常への耐性はないが、どの属性の瘴気ストリームでも通り抜けることが可能。つまり、いったん「？」にすれば、以降は通り抜けたい瘴気ストリームに合わせて、わざわざクリスタルケージの属性を変える必要がなくなるのだ。

手順 1 ハリの大王、雷撃たれ その身に雷電を宿す

砂漠で「ハリ(針)」といえばサボテンのこと。つまり、詩のなかにある「ハリの大王」とは、この砂漠でもっとも大きなサボテンを指す。該当するサボテンに雷の魔法であるサンダー系の魔法を当てれば、第1の手順は終了だ。

←似たようなサボテンがいくつかあるが、そのなかでもっとも大きいものが「ハリの大王」だ。正しいサボテンにサンダー系の魔法を当てれば、通常とは異なるエフェクトが発生する。

手順 2 旅宿朽ちて、重さに沈み 大地の恵みを受け取らん

「旅宿朽ちて」——これは、砂漠に残されたテントを指す。そのつぎの「重さに沈み」は、重力の魔法であるグラビデ系の魔法を当てるという意味だ。テントのほかに、砂漠には荷車の残骸もあるが、それらは関係ないので注意。

←「ハリの大王」から、岩壁に沿って右へと移動していけば、テントが見つかる。これにグラビデ系の魔法を当てよう。

手順 3 流砂を見下ろすキノコ燃ゆれば 炎の心が生まれいずる

砂漠には、キノコの形をした岩が点在している。「流砂を見下ろすキノコ」とは、流砂近くの段差の上にあるキノコ岩のことだ。その岩が見つかったら、あとは「燃ゆれば」の言葉どおり、ファイア系の魔法を当てればいい。

←流砂を見下ろす位置にあるキノコ岩は、ひとつしかない。♉の流砂近くの段差の上にあるキノコ岩が正解だ。

手順 4 岩三兄弟、次々凍てつき 冷気をまとった御身現す

砂漠の北のほうに並んでいる、大きさの異なる3つの岩が「岩三兄弟」だ。これらに対し、一番上の兄の岩から順番にブリザド系の魔法を当てればいいのだが、じつは大きい順ではなく、小さい順に当てていく必要がある。

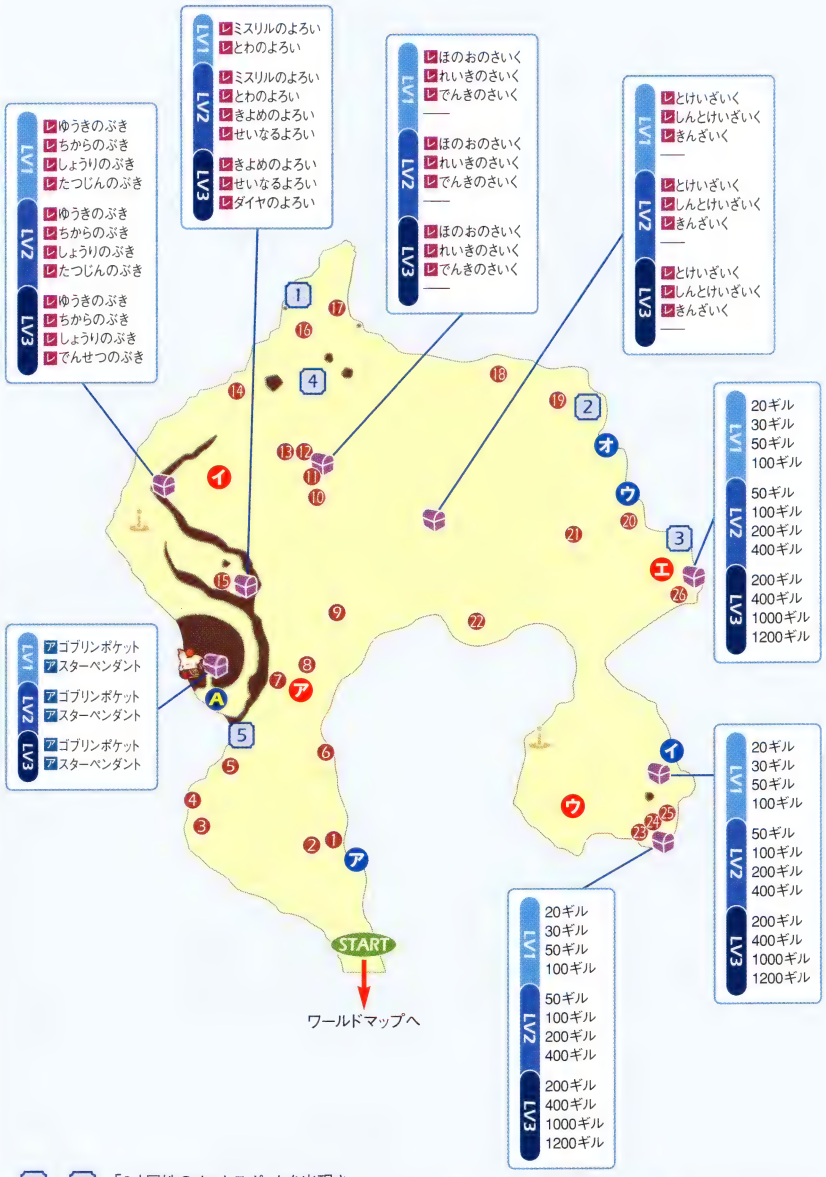
←岩は古いものほど雨風にさらされて削られていく。つまり、小さい岩が兄で、大きい岩が弟なのだ。なお、魔法を当てる順番をまちがえるとスコーピオンが出現するので注意。

手順 5 大いなる胸に抱かれた花を 聖なる光で照らし出せ

手順1～4を行なうと、「大いなる胸」——巨大なあばら骨の化石がある場所に花が出現する。この花に、「聖なる光」(＝ホーリー系の魔法)を当てれば、クリスタルケージの属性を「？」に変えるホットスポットが現れるのだ。

←ここで属性を「？」に変えれば、以降はクリスタルケージの属性を変える必要はなくなる(特定のステータス異常への耐性を利用したい場合をのぞく)。

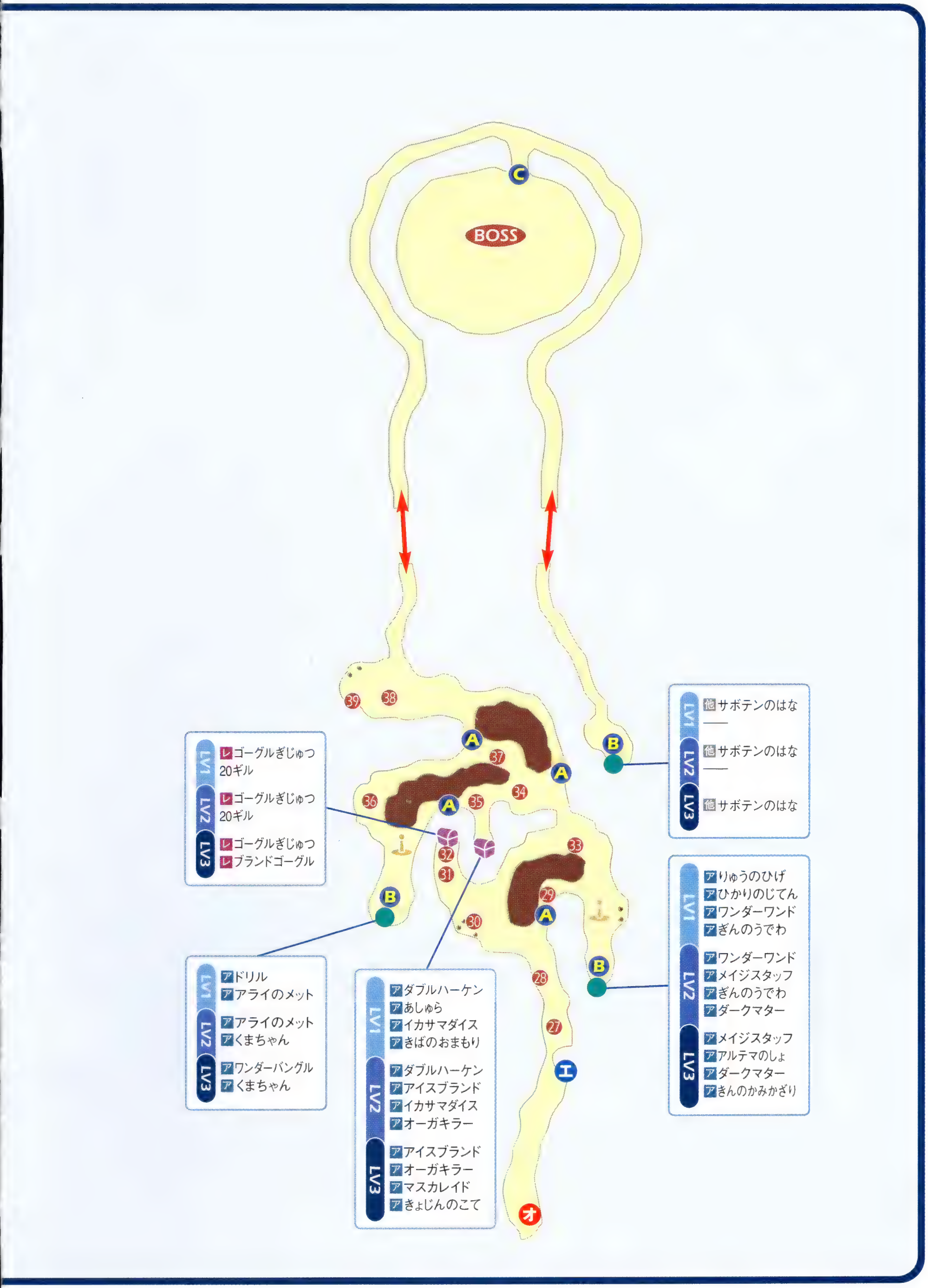
ライナリー砂漠MAP



1～5…「？」属性のホットスポットを出現させるための関連ポイント（→P.369）

●…壊すとアイテムなどが出現するサボテン

※ア～エは流砂の位置を、ア～エは流砂の移動先を示す。たとえば、アの流砂に巻きこまれるとアへ移動する


BOSS
LV1
レゴーグルぎじゅつ
20ギル
LV2
レゴーグルぎじゅつ
20ギル
LV3
レゴーグルぎじゅつ
レブランドゴーグル
LV1
他サボテンのはな
——
LV2
他サボテンのはな
——
LV3
他サボテンのはな
LV1
アドリル
アアライのメット
LV2
アアライのメット
アくまちゃん
LV3
アワンダーバングル
アくまちゃん
LV1
アダブルハーケン
アあしゅら
アイカサマダイス
アきばのおまもり
LV2
アダブルハーケン
アアイスブランド
アイカサマダイス
アオーガキラー
LV3
アアイスブランド
アオーガキラー
アマスカレイド
アきょじんのこて
LV1
アりゅうのひげ
アひかりのじてん
アワンダーワンド
アぎんのうでわ
LV2
アワンダーワンド
アメイジスタッフ
アぎんのうでわ
アダークマター
LV3
アメイジスタッフ
アアルテマのしょ
アダークマター
アきんのかみかざり

モンスターが落とす素材

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
オリハルコン	ズー	⑨⑬⑭⑱⑳㉑㉒㉕	3
ダイヤのもと	ロックスコーピオン	⑰㉔	3
こんごうせき	ロックスコーピオン	⑰㉔	2 3
かみなりだま	エレキスコーピオン	⑯	3
	エレキスコーピオン(※3)	㉓	2 3
はりいっぽん	サボテンダー	⑪⑲㉙㉝㉟	1 2 3
キマイラのツノ	キマイラ	㉚㉞㊱㊳	1 2 3
ズーのくちばし	ズー	⑨⑬⑭⑱⑳㉑㉒㉕	1 2 3

モンスターが落とすレシピ

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
でんせつのぶき	キマイラ	㉚㉞㊱㊳	3

モンスターが落とすアーティファクト

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	

モンスターが落とす魔石

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ファイア	サボテンダー	㊲	1 2 3
	スコーピオン(※3)	⑧	1
	ラミア	③	1 2 3
	ロックスコーピオン(※3)	⑧	2
ブリザド	サボテンダー(※3)	㉖	1 2 3
	スコーピオン	①	1 2 3
	ラミア	⑤㊴	1 2 3
サンダー	サボテンダー(※3)	⑫	1 2 3
	サンドサハギン	㉛	1 2 3
	スコーピオン	②⑦	1 2 3
	ラミア	⑮	1 2 3
ケアル	サンドサハギン	㉗	1 2 3
	ラミア	⑥	1 2 3
クリア	ズー	⑩	1 2 3
	ラミア	㉜	1 2 3
レイズ	サンドサハギン	㉘	1 2 3
	スコーピオン	④	1 2 3

※3……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

クリア時に入手できる戦利品

◆評価点と戦利品のグループの対応

ダンジョンLV	評価点の合計 1人パーティ	2人パーティ	3人パーティ	4人パーティ	戦利品のグループ
1	0～143	0～155	0～176	0～193	A
	144～179	156～194	177～220	194～242	A、B
	180～225	195～243	221～276	243～303	A、B、C
	226～	244～	277～	304～	A、B、C、D
2	0～143	0～155	0～176	0～193	C
	144～179	156～194	177～220	194～242	C、D
	180～225	195～243	221～276	243～303	C、D、E
	226～	244～	277～	304～	C、D、E、F
3	0～143	0～155	0～176	0～193	E
	144～179	156～194	177～220	194～242	E、F
	180～225	195～243	221～276	243～303	E、F、G
	226～	244～	277～	304～	E、F、G、H

◆グループごとの戦利品の種類

グループ	出現する戦利品
A	マスカレイド、けんじゃのつえ、マインゴーシュ、スターペンダント
B	フレイムタン、ノアのリュート、くろずきん、ゴブリンポケット
C	アイスブランド、ワンダーワンド、チキンナイフ、ゴブリンポケット
D	ちからだすき、ルーンのベル、アライのメット、スターペンダント
E	イカサマダイス、ダークマター、エルフのマント、レシピ:ゆうしゃのぶき
F	オーガキラー、クリスナイフ、ワンダーバングル、素材:オリハルコン
G	えんげつりん、あかいくつ、ゴブリンポケット、素材:さばくのきば
H	ねじりはちまき、アルテマのしょ、レシピ:ダイヤのよろい、サンペンダント

TOWN

マグ・メル

Mag Mell

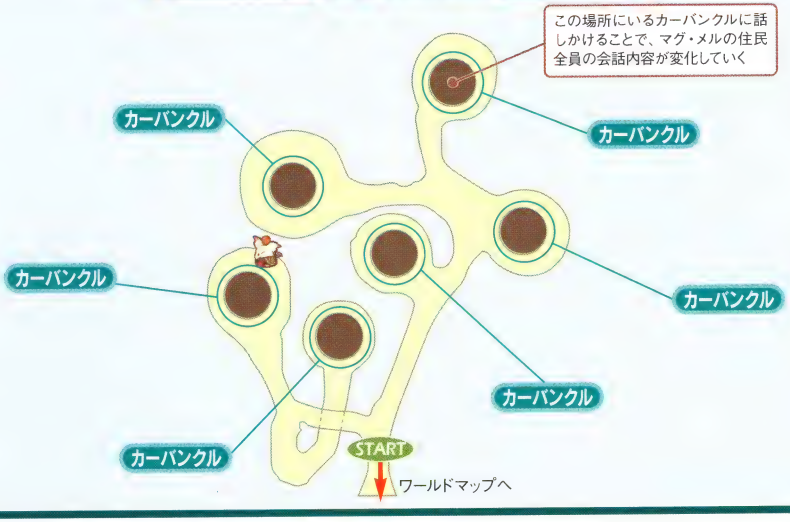
存在自体が伝説となっている村。かつて、瘴気から身を守る方法を人々に教えた、カーバンクルが住まうとされている。

行ける時期
5年目以降

かじ屋
武器 なし 防具 なし アクセサリ なし

ショップ
なし

マグ・メルMAP



Information

イベント情報

未知の瘴気ストリームを越えた先で

「？」属性の瘴気ストリームを越えた先にあるこの村には、カーバンクルたちとスティルツキンしかおらず、かじ屋などのお店は一軒もない。しかし、物語を楽しむうえで有益な話をカーバンクルたちから聞くことができるのだ。

←近づこうとすると逃げてしまうため、瘴気ストリームにいるカーバンクルから話を聞くことはできない。

カーバンクルの警戒心を解き、話を聞き出そう

右記の手順を踏むと、一番奥にいるカーバンクルの警戒心が解けていくとともに、ほかのカーバンクルが目覚めはじめる。最初は彼らも強い警戒心を持っているが、最終的にはいろいろな話をしてくれるようになるのだ。

◆カーバンクルからすべての話を聞き出す手順

←まずは、同じ内容しか話さなくなるまで、一番奥にいるカーバンクルに話しかける。ほかのカーバンクルたちや、スティルツキンに話しかける必要はない。

←つぎに、いずれかのダンジョンをクリアする（ミルラのしずくは入手しなくてもいい）。マグ・メルから比較的近く、短時間でクリアできるセレパティオン洞窟がオススメ。

←一番奥にいるカーバンクルに話しかけると、会話の内容が変化している（同時に、ほかのカーバンクルの会話内容も変化）。あとは同じ手順をくり返していけばOKだ。

●DUNGEON●

ヴェレンジェ山

Mt. Vellenge

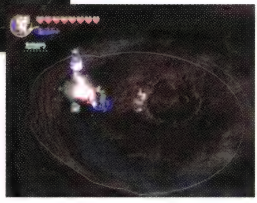
かつて巨大な隕石の落下によって大クリスタルが砕け散り、瘴気が生まれた場所。ここにすべての災厄の元凶が潜んでいる。

行ける時期：5年目以降
ホットスポット：なし
気温：低い

濃い瘴気に包まれ、モンスターも強敵ぞろい

このダンジョンにはミルラの木がなく、ボスモンスターのメテオパラサイトを倒すと(＝クリスタルワールドへ行くと)、ワールドマップへ引き返せないうえセーブも行なえない。出現するモンスターは強敵ばかりなので、十分に成長したキャラクターで探索に挑もう。

←一撃でかなりのダメージを与えてくる敵も多い。そうした敵に備えて、キャラクターのこうげきとぼうぎょはともに65以上あるのが望ましい。



➡宝箱に入っているものは、すべてアーティファクト。ただし、4つ拾った時点で、以降は拾えなくなってしまう。

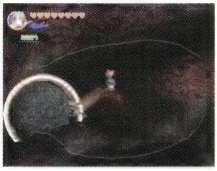
LV2以降の変化

このダンジョンにはミルラの木が存在しないため、ダンジョンLVが変化することはない。

Information 攻略情報

●岩は武器による攻撃で壊す

ところどころで巨大な岩が道をふさいでいる。岩は武器による攻撃を6回分当てれば壊すことが可能だ。



←『ラケットキック』などのように、複数回攻撃が当たる必殺技を使用すれば、そのぶん攻撃を出す回数は少なくてすむ。

●ダーククリスタルに注意しよう

ダーククリスタルに近づくと、クリスタルケージの効果が打ち消されてしまい、瘴気によるダメージを受けるようになる。ダーククリスタルを見つけたら、武器による攻撃を6回分当てて早めに壊そう。

←瘴気によるダメージでHPが減っていくなか、モンスターと戦うのはとても危険。ダーククリスタルは最優先で壊したい。

BOSS

メテオパラサイト

➡P.441

ボスモンスター

使用する攻撃で起こるステータス異常

ショック(発生LV1)、毒(発生LV2)

◆おともとして出現するモンスター

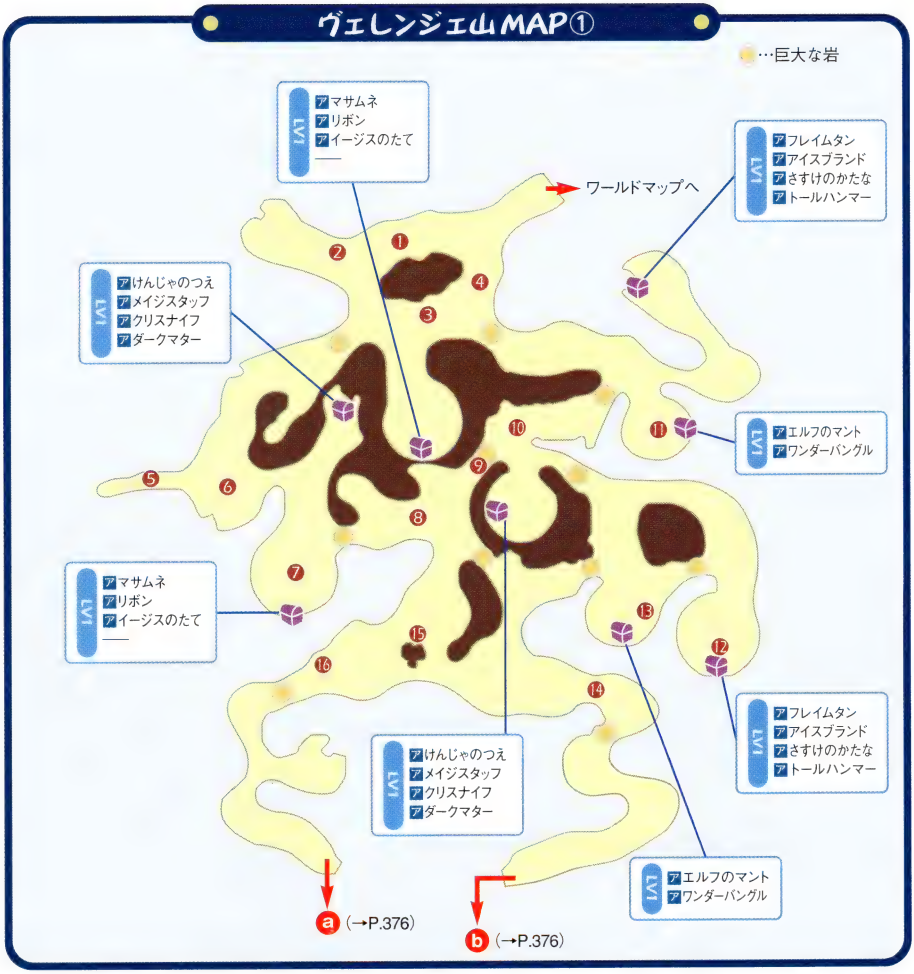
段階	出現するモンスター
第1段階	テンタクル(炎)、テンタクル(闇)
第2段階	テンタクル(氷)、テンタクル(雷)
第3段階	テンタクル(氷)(※1)、テンタクル(雷)(※1)、テンタクル(炎)、テンタクル(闇)

※1……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

メテオパラサイトは、HPが最大HPの1／3減るごとに攻撃方法が変わり、バトルの舞台も変化する(計3段階)。基本的には、左右に出現するテンタクルのどちらかを倒し、ときどき本体から伸びてくるメテオパラサイトのコアを攻撃していけばいい。ただし、第2段階では『ビーム』を、第3段階では光の弾を乱射する『ガトリング』を使用してくる。『ビーム』は右の写真の方法で、『ガトリング』は発射態勢に入ったら敵の横にまわりこんで、それぞれかわそう。また、コアが光った直後には『ショックボム』がくるので、すぐにその場から離れること。

←この触手状のものがメテオパラサイトのコア。第2段階でこれが引っこむと『ビーム』を2回撃ってくるが、ユーク以外は敵に密着すれば当たらずにすむ。

ヴェレンジェ山MAP①



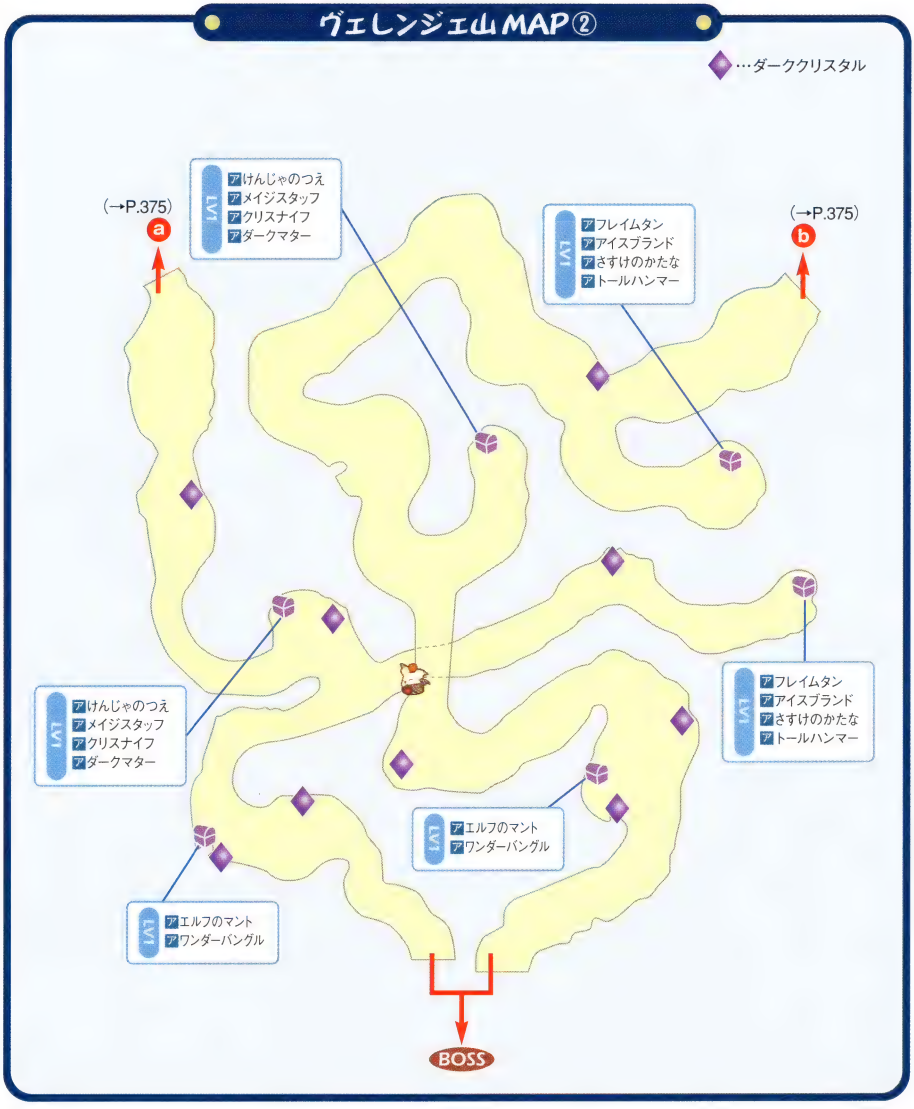
モンスターが落とす魔石

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ファイア	デスナイト	❼❿⓭ ⓮⓰	1
	デスナイト(※2)	❻⓯	1
ブリザド	デスナイト	❼⓫⓬ ⓭⓮⓰	1
	デスナイト(※2)	⓯	1 2 3
サンダー	キマイラ	❽	1 2 3
	スフィア	❾	1 2 3
	デスナイト	❼❿⓭ ⓮⓰	1
	デスナイト(※2)	⓯	1 2 3

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
ケアル	シェード	❷❸	1 2 3
	デスナイト	❼❿⓭ ⓮⓰	1
	デスナイト(※2)	⓯	1 2 3
クリア	シェード(スピア)	❺	1 2 3
	スフィア	❿	1 2 3
レイズ	キマイラ	❶❹	1 2 3

※2……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

ヴェレンジェ山MAP②



モンスターが落とす素材

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	1 2 3

モンスターが落とすアーティファクト

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	1 2 3

モンスターが落とすレシピ

名前	落とすモンスター		
	モンスター名	出現場所	ダンジョンLV
—	—	—	1 2 3

●DUNGEON●

クリスタルワールド

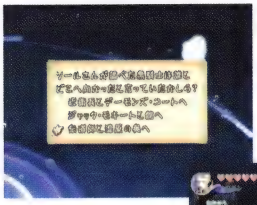
Crystal World

メテオバラサイトにトドメを刺そうとしたキャラバンが飛ばされてくる不思議な空間。ここが最終決戦の地となる。

行ける時期：5年目以降
ホットスポット：なし
気温：—

思い出の管理人ミオとの出会い——そして最終決戦へ

ヴェレンジェ山からクリスタルワールドへ飛ばされてきたあとの流れは右のチャートのとおり。パーティは、この地で思い出の管理人ミオと出会う。ミオは瘴気が世界を覆ったいきさつやラモエの存在などについて語りながら、これまで日記に書きこまれたことのなかから、いくつかの質問をしてくるのだ（詳細はP.230を参照）。正しく答えられないと、つかいま（青）、つかいま（赤）、でかいまのなかから2体が出現してバトルになるうえ、キャラクターの思い出の数がひとつ減るので、慎重に答えよう（思い出の数については下記参照）。なお、ミオからの質問は全部で5つ。ひととおり答えると、ラモエ、つづいてミオラモエとの連戦に突入する。ミオラモエを倒し、メテオバラサイトにトドメを刺せば、エンディングを迎えられるのだ。



←ミオからの質問は、すべて日記の内容に対応している。街道イベントでどの選択肢を選んだかによって、正解が変わる場合もあるのだ。

➡答えをまちがえるとバトルに突入するが、敵を倒してしまえば、正解したときと同じように思い出のとびらをくぐることができる。

◆クリスタルワールドでの流れ

行動可能になったら、少し前に歩く。するとミオが現れるので、近づいて話しかける

▽

ふたたびミオに話しかけて、ミオとラモエのことを聞く。途中でつかいま（赤）×2が出現し、そのままバトルに突入するので、これを倒す

▽

ミオに話しかけて、一緒にラモエから逃げる。そのあとふたたびミオに話しかけて、ラモエに関する話のつづきを聞く

▽

ミオの質問に答えたあと、ミオに話しかけて思い出のとびらをくぐっていく。これを5回くり返す

▽

ラモエと戦う

▽

マップ中央へ歩いていき、ミオラモエと戦う

▽

メテオバラサイトにトドメを刺す

▽

エンディング

思い出の数に注意しよう

ミオの質問に正しく答えられないと、キャラクターの思い出の数がひとつ減ってしまう。また、ミオラモエとのバトル中には、？？？の魔石がひとつ出現するごとに思い出の数がひとつ減っていくのだ。思い出の数が10未満まで減ってしまうと、クリスタルワールド内でのバトルでゲームオーバーとなったときにコンティニューできなくなり、以前にセーブしたところからやり直すハメになる。よって、ヴェレンジェ山とクリスタルワールドには、できるかぎり思い出の数が多いキャラクターで挑んだほうがいいだろう。ちなみに、マルチモードの場合は、ミオの質問に正しく答えられないとパーティ全員の思い出の数がひとつずつ減り、ミオラモエとのバトル中に？？？の魔石が出現するとパーティのいずれかのキャラクターの思い出の数がひとつ減る。

←マルチモードの場合は、パーティの思い出の数の合計が10以上あれば、ゲームオーバーになってもコンティニューできる。

BOSS

ラモエ

➡P.441

使用する攻撃で起こるステータス異常

火炎(発生LV2)、氷結(発生LV2)、気絶(発生LV2)、ショック(発生LV1)、吹き飛ばし(発生LV1)

武器を使った攻撃を主体に戦うなら、おとものつかいま(青)とつかいま(赤)を倒したあと、ラモエに近づいて連続技を当てていこう。ただし、そのまま攻撃しつづけていると、ラモエの反撃を受けてしまう。攻撃を2~3回当てたらいったん後方へ下がり、反撃の『体当たり』を避けたのちに、ふたたび近づいて攻撃するのをくり返すといい。一方、『ブリザガ』などの画面全体に効果がおよぶ攻撃魔法が使えるなら、バトル開始と同時に右の写真の位置へ行き、そこから魔法を連発するのが有効。その場所にいれば、ラモエの『体当たり』や『ビーム』に当たらず、おとものつかいまも近づいてこないので、ダメージを受けずにバトルに勝利することができるのだ。

◆おともとして出現するモンスター

ダンジョンLV	出現するモンスター
―	つかいま(青)、つかいま(赤)

←ラモエは一定の間隔で『体当たり』を仕掛けてくるので、武器による攻撃で戦うときは足を止めず、ヒット&アウェイで攻めよう。

➡ラモエの横にいるおとものつかいま2体のちょうどあいだが安全地帯。ここから『ブリザガ』や『サンダガ』などを連発していくといい。

BOSS

ミオラモエ

➡P.441

使用する攻撃で起こるステータス異常

火炎(発生LV2)、氷結(発生LV2)、ショック(発生LV1)、のけぞり(発生LV2)、ストップ(発生LV1)

ラモエを倒して天空へ移動したあと、マップの中央に進むと、ミオラモエが出現してバトルがはじまる。尾が伸びている(=足場の上に出現している)ときは、敵の斜め後方へまわりこんで攻撃を当てていこう。こうすれば、ミオラモエのほとんどの攻撃が当たらないので、比較的安全に戦うことができるのだ。尾に一定のダメージを与えるとミオラモエが足場の下に沈んで、コアにこちらの攻撃が届くようになる。そうしたら、背後にまわりこんで『ダブルビーム』や『ダークキャノン』を避けつつ、『たたかう』などでコアを攻撃していくといい。

なお、このバトル中は、ある程度の時間が経過するごとに、キャラクターの思い出が家族の姿となって、マップ上に出現する(=思い出の数がひとつ減ると同時に、家族のひとりが画面上に浮かぶ)。マップ上に浮かんでいる思い出にケアル系の魔法を当てると???の魔石に変化し、それをコマンドリストにセットして使用すれば、『ファイガ』『ブリザガ』『サンダガ』『ケアルガ』「約30秒間無敵になる」のいずれかの効果が発揮されるのだ。ただし、思い出はミオラモエの尾に吸いこまれるとその場から消えてしまう。家族の姿が浮かんだら、早めにケアル系の魔法を当てて魔石に変化させておこう(いったん魔石に変えればしばらくは消えない)。

◆おともとして出現するモンスター

ダンジョンLV	出現するモンスター
―	なし

←ミオラモエの尾が足場の上にあるときは、敵の正面に立たなければ、『ヒートビーム』や『コールドビーム』には当たらずにすむ。

➡???の魔石は、いったんコマンドリストにセットしなければ使用できない。拾ったらすかさずメニューを開いてセットしておこう。

←???の魔石を使ったときに、キャラクターのまわりにバリアが張られたら「約30秒間無敵」の効果が発揮されたということ。攻撃のチャンスだ。

●DUNGEON●

クリスタルワールド

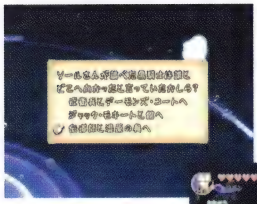
Crystal World

メテオバラサイトにトドメを刺そうとしたキャラバンが飛ばされてくる不思議な空間。ここが最終決戦の地となる。

行ける時期：5年目以降
ホットスポット：なし
気温：—

思い出の管理人ミオとの出会い——そして最終決戦へ

ヴェレンジェ山からクリスタルワールドへ飛ばされてきたあとの流れは右のチャートのとおり。パーティは、この地で思い出の管理人ミオと出会う。ミオは瘴気が世界を覆ったいきさつやラモエの存在などについて語りながら、これまで日記に書きこまれたことのなかから、いくつかの質問をしてくるのだ（詳細はP.230を参照）。正しく答えられないと、つかいま（青）、つかいま（赤）、でかいまのなかから2体が出現してバトルになるうえ、キャラクターの思い出の数がひとつ減るので、慎重に答えよう（思い出の数については下記参照）。なお、ミオからの質問は全部で5つ。ひととおり答えると、ラモエ、つづいてミオラモエとの連戦に突入する。ミオラモエを倒し、メテオバラサイトにトドメを刺せば、エンディングを迎えられるのだ。



◀ミオからの質問は、すべて日記の内容に対応している。街道イベントでどの選択肢を選んだかによって、正解が変わる場合もあるのだ。

▶答えをまちがえるとバトルに突入するが、敵を倒してしまえば、正解したときと同じように思い出のとびらをくぐることができる。

◆クリスタルワールドでの流れ

行動可能になったら、少し前に歩く。するとミオが現れるので、近づいて話しかける

▽

ふたたびミオに話しかけて、ミオとラモエのことを聞く。途中でつかいま（赤）×2が出現し、そのままバトルに突入するので、これを倒す

▽

ミオに話しかけて、一緒にラモエから逃げる。そのあとふたたびミオに話しかけて、ラモエに関する話のつづきを聞く

▽

ミオの質問に答えたあと、ミオに話しかけて思い出のとびらをくぐっていく。これを5回くり返す

▽

ラモエと戦う

▽

マップ中央へ歩いていき、ミオラモエと戦う

▽

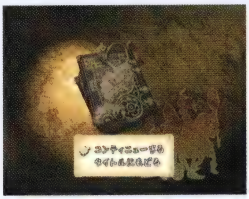
メテオバラサイトにトドメを刺す

▽

エンディング

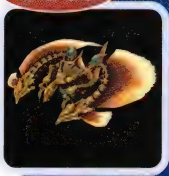
思い出の数に注意しよう

ミオの質問に正しく答えられないと、キャラクターの思い出の数がひとつ減ってしまう。また、ミオラモエとのバトル中には、？？？の魔石がひとつ出現するごとに思い出の数がひとつ減っていくのだ。思い出の数が10未満まで減ってしまうと、クリスタルワールド内でのバトルでゲームオーバーとなったときにコンティニューできなくなり、以前にセーブしたところからやり直すハメになる。よって、ヴェレンジェ山とクリスタルワールドには、できるかぎり思い出の数が多いキャラクターで挑んだほうがいいだろう。ちなみに、マルチモードの場合は、ミオの質問に正しく答えられないとパーティ全員の思い出の数がひとつずつ減り、ミオラモエとのバトル中に？？？の魔石が出現するとパーティのいずれかのキャラクターの思い出の数がひとつ減る。



◀マルチモードの場合は、パーティの思い出の数の合計が10以上あれば、ゲームオーバーになってもコンティニューできる。

BOSS



ラモエ

➡P.441

使用する攻撃で起こるステータス異常

火炎(発生LV2)、氷結(発生LV2)、気絶(発生LV2)、ショック(発生LV1)、吹き飛ばし(発生LV1)

武器を使った攻撃を主体に戦うなら、おとものつかいま(青)とつかいま(赤)を倒したあと、ラモエに近づいて連続技を当てていこう。ただし、そのまま攻撃しつづけていると、ラモエの反撃を受けてしまう。攻撃を2〜3回当てたらいったん後方へ下がり、反撃の『体当たり』を避けたのちに、ふたたび近づいて攻撃するのをくり返すといい。一方、『ブリザガ』などの画面全体に効果がおよぶ攻撃魔法が使えるなら、バトル開始と同時に右の写真の位置へ行き、そこから魔法を連発するのが有効。その場所にいれば、ラモエの『体当たり』や『ビーム』に当たらず、おとものつかいまも近づいてこないので、ダメージを受けずにバトルに勝利することができるのだ。

◆おともとして出現するモンスター

ダンジョンLV	出現するモンスター
ー	つかいま(青)、つかいま(赤)

⬅ラモエは一定の間隔で『体当たり』を仕掛けてくるので、武器による攻撃で戦うときは足を止めず、ヒット&アウェイで攻めよう。

➡ラモエの横にいるおとものつかいま2体のちょうどあいだが安全地帯。ここから『ブリザガ』や『サンダガ』などを連発していくといい。

BOSS

ミオラモエ

➡P.441

使用する攻撃で起こるステータス異常

火炎(発生LV2)、氷結(発生LV2)、ショック(発生LV1)、のけぞり(発生LV2)、ストップ(発生LV1)

ラモエを倒して天空へ移動したあと、マップの中央に進むと、ミオラモエが出現してバトルがはじまる。尾が伸びている(＝足場の上に出現している)ときは、敵の斜め後方へまわりこんで攻撃を当てていこう。こうすれば、ミオラモエのほとんどの攻撃が当たらないので、比較的安全に戦うことができるのだ。尾に一定のダメージを与えるとミオラモエが足場の下に沈んで、コアにこちらの攻撃が届くようになる。そうしたら、背後にまわりこんで『ダブルビーム』や『ダークキャノン』を避けつつ、『たたかう』などでコアを攻撃していくといい。

なお、このバトル中は、ある程度の時間が経過するごとに、キャラクターの思い出が家族の姿となって、マップ上に出現する(＝思い出の数がひとつ減ると同時に、家族のひとりが画面上に浮かぶ)。マップ上に浮かんでいる思い出にケアル系の魔法を当てると???の魔石に変化し、それをコマンドリストにセットして使用すれば、『ファイガ』『ブリザガ』『サンダガ』『ケアルガ』『約30秒間無敵になる』のいずれかの効果が発揮されるのだ。ただし、思い出はミオラモエの尾に吸いこまれるとその場から消えてしまう。家族の姿が浮かんだら、早めにケアル系の魔法を当てて魔石に変化させておこう(いったん魔石に変えればしばらくは消えない)。

◆おともとして出現するモンスター

ダンジョンLV	出現するモンスター
ー	なし

⬅ミオラモエの尾が足場の上にあるときは、敵の正面に立たなければ、『ヒートビーム』や『コールドビーム』には当たらずにすむ。

➡???の魔石は、いったんコマンドリストにセットしなければ使用できない。拾ったらすかさずメニューを開いてセットしておこう。

⬅???の魔石を使ったときに、キャラクターのまわりにバリアが張られたら「約30秒間無敵」の効果が発揮されたということ。攻撃のチャンスだ。

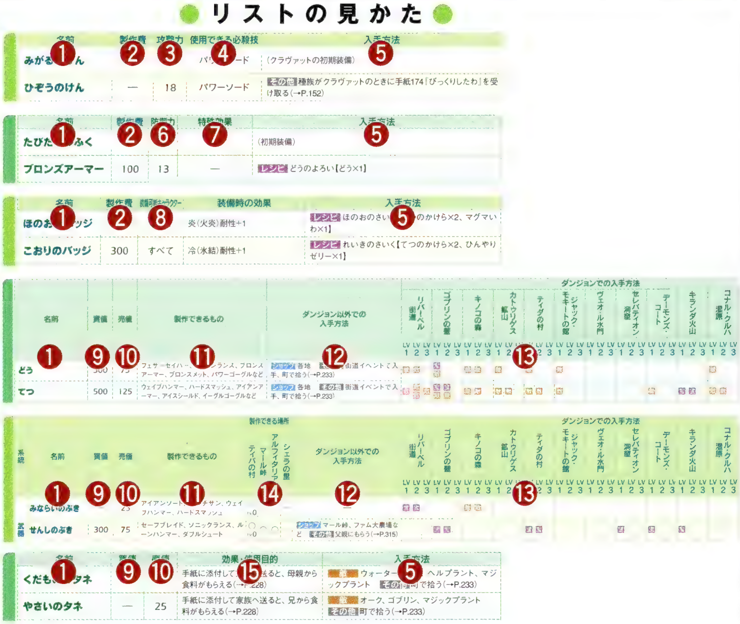
FFCC実用攻略ガイド3

アイテムデータ

Item Data

300種類以上あるアイテムについて、効果や入手方法などを使いやすい形でまとめてみた。ミルラのしずく集めの旅に役立てよう。

リストの見かた



❶名前……アイテムの名前。

❷製作費……かじ屋で製作するときに必要な金額。ティパの村では、表記されている金額よりも安くなることがある(→P.227)。

❸攻撃力……武器の攻撃力。

❹使用できる必殺技……その武器を装備しているときに使える必殺技。威力などについてはP.218を参照。

❺入手方法……入手する方法。アイコンの意味は以下のとおり。

- ショップ…そのアイテムを売っているショップがあるエリア。
- 宝箱…そのアイテムが入っている宝箱があるエリア。
- 敵…倒したときにそのアイテムを落とす可能性があるモンスター。
- レシピ…そのアイテムを製作できるレシピ。【 】内は必要な素材を表す。
- その他…上記以外の入手方法。

❻防御力……防具の防御力。

❼特殊効果……装備しているときに得られる特殊な効果。なお、同じ種類の「○○耐性+1」の効果を複数得られる状況では、最大で+2まで効果が累積する。

❽装備可能キャラクター……そのアクセサリを装備できる種族や性別。

❾買値……ショップで購入するときの値段。「——」は購入できないことを表す。ティパの村では、表記されている金額よりも安くなることがある(→P.227)。

❿売値……ショップで売却するときの値段。ティパの村では、表記されている金額よりも安くなることがある(→P.227)。

⓫製作できるもの……その素材やレシピを使って製作できるアイテム。

⓬ダンジョン以外での入手方法……ダンジョン以外の場所で入手する方法。アイコンの意味は以下のとおり。

- ショップ…そのアイテムを売っているショップがあるエリア。
- その他…上記以外の入手方法。

⓭ダンジョンでの入手方法……各ダンジョンで入手する方法。アイコンの意味は以下のとおり。

- 宝…宝箱を開けたときに出現する。
- 敵…敵を倒したときに出現する。
- 敵…ボスを倒したあとに戦利品として出現する。

⓮製作できる場所……そのレシピでアイテムを製作できるかじ屋がある場所。「○」はかじ屋があることを、「—」はないことを表す。ティパの村の場合は、製作が可能になる職業LV(→P.314)を併記。

⓯効果・使用目的……使用したときに得られる効果や、使用する目的。

【剣】●装備可能種族：クラヴァット

名前	製作費	攻撃力	使用できる必殺技	入手方法
みがるなけん	—	15	パワーソード	（クラヴァットの初期装備）
ひぞうのけん	—	18	パワーソード	その他 種族がクラヴァットのときに手紙174『びっくりしたわ』を受け取る（→P.152）
アイアンソード	100	20	払い抜け	レシピ みならいのぶき【てつ×1】
マールのけん	—	22	払い抜け	その他 種族がクラヴァットのときに街道イベント『武器をくれる』を見る（→P.71）
セーフブレイド	300	25	バッシュアタック	レシピ せんしのぶき【てつ×1、こんごうせき×1】
ルーンブレイド	700	30	ソウルショット	レシピ たつじんのぶき【ミスリル×1、こんごうせき×1】
フェザーセイバー	500	31	パワーソード	レシピ ゆうきのぶき【どう×3、ケルベロスのキバ×1】
ディフェンダー	500	31	バッシュアタック	レシピ しょうりのぶき【てつ×2、オーガのキバ×1】
バスタードソード	500	32	払い抜け	レシピ ちからのぶき【てつ×2、ざっくりカマ×1】
オヤジのけん	—	32	払い抜け	その他 種族がクラヴァットのときに手紙64『たすかった』を受け取る（→P.152）
エクスカリバー	2500	33	ソウルショット	レシピ でんせつのぶき【オリハルコン×1、こんごうせき×1、いにしえのひやく×1】
ラグナロク	5000	35	暗黒剣	レシピ やみのぶき【オリハルコン×1、ふるびたけん×1、のろいのつえ×1】
アルテマソード	50000	35（※1）	払い抜け	レシピ きゅうきょくぶき【オリハルコン×1、アルテマイト×1】

※1…『たたかう』に「のけぞりLV1」の追加効果がある

【槍（やり）】 ●装備可能種族：リルティ

名前	製作費	攻撃力	使用できる必殺技	入手方法
アイアンランス	—	15	せんぷう斬り	（リルティの初期装備）
ひぞうのやり	—	18	せんぷう斬り	その他 種族がリルティのときに手紙174『びっくりしたわ』を受け取る（→P.152）
バルチザン	100	20	気合弾	レシピ みならいのぶき【てつ×1】
マールのやり	—	22	気合弾	その他 種族がリルティのときに街道イベント『武器をくれる』を見る（→P.71）
ソニックランス	300	25	岩石割り	レシピ せんしのぶき【てつ×1、こんごうせき×1】
ひりゅうのやり	700	30	真空突き	レシピ たつじんのぶき【ミスリル×1、こんごうせき×1】
タイタンランス	500	31	せんぷう斬り	レシピ ゆうきのぶき【どう×3、ケルベロスのキバ×1】
ハイウィンド	500	31	岩石割り	レシピ しょうりのぶき【てつ×2、オーガのキバ×1】
ハルバード	500	32	気合弾	レシピ ちからのぶき【てつ×2、ざっくりカマ×1】
オヤジのやり	—	32	気合弾	その他 種族がリルティのときに手紙64『たすかった』を受け取る（→P.152）
ドラグーンスピア	5000	33	真空突き	レシピ ゆうしゃのぶき【オリハルコン×1、キマイラのツノ×1、ドラゴンのきば×1】
グングニル	2500	35	十文字斬り	レシピ でんせつのぶき【オリハルコン×1、こんごうせき×1、いにしえのひやく×1】
アルテマランス	50000	35（※1）	気合弾	レシピ きゅうきょくぶき【オリハルコン×1、アルテマイト×1】
ロンギヌス	8000	40	メッタ斬り	レシピ てんかいのぶき【オリハルコン×2、ドラゴンのきば×1、レッドアイ×1】

【ハンマー】 ●装備可能種族：ユーク

名前	製作費	攻撃力	使用できる必殺技	入手方法
オークハンマー	—	15	パワーボム	（ユークの初期装備）
ひぞうのハンマー	—	18	パワーボム	その他 種族がユークのときに手紙174『びっくりしたわ』を受け取る（→P.152）
ウェイブハンマー	100	20	ウェイブボム	レシピ みならいのぶき【てつ×1】
マールのハンマー	—	22	ウェイブボム	その他 種族がユークのときに街道イベント『武器をくれる』を見る（→P.71）
ルーンハンマー	300	25	ショックボム	レシピ せんしのぶき【てつ×1、こんごうせき×1】
ミスリルハンマー	700	30	ショックボム	レシピ たつじんのぶき【ミスリル×1、こんごうせき×1】
ゴブリンハンマー	500	31	パワーボム	レシピ ゆうきのぶき【どう×3、ケルベロスのキバ×1】
プリズムハンマー	500	31	ショックボム	レシピ しょうりのぶき【てつ×2、オーガのキバ×1】
ソニックハンマー	500	32	ウェイブボム	レシピ ちからのぶき【てつ×2、ざっくりカマ×1】
オヤジのハンマー	—	32	ウェイブボム	その他 種族がユークのときに手紙64『たすかった』を受け取る（→P.152）
マジカルハンマー	2500	35	マジカルボム	レシピ でんせつのぶき【オリハルコン×1、こんごうせき×1、いにしえのひやく×1】
アルテマハンマー	50000	35（※1）	ウェイブボム	レシピ きゅうきょくぶき【オリハルコン×1、アルテマイト×1】

※1…『たたかう』に「のけぞりLV1」の追加効果がある

【ラケット】●装備可能種族：セルキー

名前	製作費	攻撃力	使用できる必殺技	入手方法
オーラシュート	—	15	オーラショット	（セルキーの初期装備）
ひぞうのラケット	—	18	オーラショット	その他 種族がセルキーのときに手紙174『びっくりしたわ』を受け取る（→P.152）
ハードスマッシュ	100	20	ハードラッシュ	レシピ みならいのぶき【てつ×1】
マールのラケット	—	22	ハードラッシュ	その他 種族がセルキーのときに街道イベント『武器をくれる』を見る（→P.71）
ダブルシュート	300	25	ダブルショット	レシピ せんしのぶき【てつ×1、こんごうせき×1】
バタフライヘッド	700	30	ラケットキック	レシピ たつじんのぶき【ミスリル×1、こんごうせき×1】
エレメントパドル	500	31	オーラショット	レシピ ゆうきのぶき【どう×3、ケルベロスのキバ×1】
プリズムシュート	500	31	ダブルショット	レシピ しょうりのぶき【てつ×2、オーガのキバ×1】
ハードビート	500	32	ハードラッシュ	レシピ ちからのぶき【てつ×2、ざっくりカマ×1】
オヤジのラケット	—	32	ハードラッシュ	その他 種族がセルキーのときに手紙64『たすかった』を受け取る（→P.152）
クイーンヒール	2500	33	ラケットキック	レシピ でんせつのぶき【オリハルコン×1、こんごうせき×1、いにしえのひやく×1】
グランドスラム	5000	35	メテオシュート	レシピ つきのぶき【オリハルコン×1、かぜのけっしょう×1、さばくのきば×1】
アルテマラケット	50000	35（※1）	ハードラッシュ	レシピ きゅうきょくぶき【オリハルコン×1、アルテマイト×1】

防具 Protector

【鎧(よろい)】 ●装備可能種族：すべての種族（ガイアアーマーはクラヴァットのみ）

名前	製作費	防御力	特殊効果	入手方法
たびだちのふく	—	10	—	（初期装備）
ブロンズアーマー	100	13	—	レシピ どうのよろい【どう×1】
アイアンアーマー	200	17	—	レシピ てつのよろい【てつ×1】
ミスリルアーマー	500	22	—	レシピ ミスリルのよろい【ミスリル×1】
タイムメイル	500	23	スロウ耐性+1	レシピ ときのよろい【ミスリル×1、ワームアンテナ×1】
エターナルメイル	500	23	ストップ耐性+1	レシピ とわのよろい【ミスリル×1、ガマのあぶら×1】
ブレスメイル	500	23	毒耐性+1	レシピ きよめのよろい【ミスリル×1、せいすい×1】
セイントメイル	500	23	呪（呪い）耐性+1	レシピ せいなるよろい【ミスリル×1、エンジェルダスト×1】
フレイムメイル	500	24	炎（火炎）耐性+1	レシピ ほのおのよろい【てつ×3、マグマいわ×2】
アイスメイル	500	24	冷（氷結）耐性+1	レシピ れいきのよろい【てつ×3、ひんやりゼリー×2】
サンダーメイル	500	24	雷（気絶）耐性+1	レシピ でんきのよろい【てつ×3、かみなりだま×2】
ダイヤアーマー	2500	27	—	レシピ ダイヤのよろい【オリハルコン×1、ダイヤのもと×1、がちがちこうら×1】
ガイアアーマー	5000	30	—	レシピ だいちのよろい【オリハルコン×2、ロードガウン×1、おうのうろこ×1】

【盾(たて)】 ●装備可能種族：クラヴァット

名前	製作費	防御力	特殊効果	入手方法
おてせいのたて	—	7	—	（クラヴァットの初期装備）
アイアンシールド	150	10	—	レシピ てつのたて【てつ×1】

おてせいのたて
フレイムシールド

アイアンシールド
サンダーシールド

ミスリルシールド
アイスシールド

セイントシールド
ルーンシールド
ダイヤシールド

チョコボシールド

名前	製作費	防御力	特殊効果	入手方法
ミスリルシールド	400	15	—	レシピ ミスリルのたて【ミスリル×1】
フレイムシールド	400	17	炎(火炎)耐性+1	レシピ ほのおのたて【てつ×2、マグマいわ×1】
アイスシールド	400	17	冷(氷結)耐性+1	レシピ れいきのたて【てつ×2、ひんやりゼリー×1】
サンダーシールド	400	17	雷(気絶)耐性+1	レシピ でんきのたて【てつ×2、かみなりだま×1】
セイントシールド	400	18	呪(呪い)耐性+1	レシピ せいなるたて【ミスリル×1、エンジェルダスト×1】
ルーンシールド	400	18	魔法の射程が20長くなる(※2)	レシピ まほうのたて【どう×1、クアールのヒゲ×2】
ダイヤシールド	2000	22	—	レシピ ダイヤのたて【オリハルコン×1、ダイヤのもと×1】
チョコボシールド	3000	25	—	レシピ でんせつのとり【オリハルコン×2、きいろいはね×1】

【小手】 ●装備可能種族:リルティ

名前	製作費	防御力	特殊効果	入手方法
はじめてのこて	—	5	—	(リルティの初期装備)
ブロンズウォール	80	8	—	レシピ どうのこて【どう×1】
アイアンウォール	150	12	—	レシピ てつのこて【てつ×1】
ミスリルウォール	400	15	—	レシピ ミスリルのこて【ミスリル×1】
フレイムガード	400	17	炎(火炎)耐性+1	レシピ ほのおのこて【てつ×2、マグマいわ×1】
アイスガード	400	17	冷(氷結)耐性+1	レシピ れいきのこて【てつ×2、ひんやりゼリー×1】
サンダーガード	400	17	雷(気絶)耐性+1	レシピ でんきのこて【てつ×2、かみなりだま×1】
ゴールドガード	400	18	石(石化)耐性+1	レシピ きんのこて【ミスリル×1、きん×1、コカうろこ×1】
ダイヤプロテクト	2000	22	—	レシピ ダイヤのこて【オリハルコン×1、ダイヤのもと×1】

【兜】 ●装備可能種族:ユーク

名前	製作費	防御力	特殊効果	入手方法
ノーマルメット	—	5	—	(ユークの初期装備)
ブロンズメット	80	8	—	レシピ どうのかぶと【どう×1】
アイアンメット	150	12	—	レシピ てつのかぶと【てつ×1】
ミスリルバイザー	400	15	—	レシピ ミスリルのかぶと【ミスリル×1】
フレイムヘルム	400	17	炎(火炎)耐性+1	レシピ ほのおのかぶと【てつ×2、マグマいわ×1】

※2……同じ効果のアクセサリを装備しても、効果は累積されない

名前	製作費	防御力	特殊効果	入手方法
アイスヘルム	400	17	冷(氷結)耐性+1	レシピ れいきのかぶと【てつ×2、ひんやりゼリー×1】
サンダーヘルム	400	17	雷(気絶)耐性+1	レシピ でんきのかぶと【てつ×2、かみなりだま×1】
タイムヘルム	400	18	スロウ耐性+1	レシピ ときのかぶと【ミスリル×1、ワームアンテナ×1】
エターナルヘルム	400	18	ストップ耐性+1	レシピ とわのかぶと【ミスリル×1、ガマのあぶら×1】
ダイヤバイザー	2000	22	—	レシピ ダイヤのかぶと【オリハルコン×1、ダイヤのもと×1】

【 ベ ル ト 】 ●装備可能種族：セルキー

名前	製作費	防御力	特殊効果	入手方法
おふるのベルト	—	5	—	(セルキーの初期装備)
ブロンズベルト	80	8	—	レシピ どうのベルト【どう×1】
アイアンベルト	150	12	—	レシピ てつのベルト【てつ×1】
ミスリルベルト	400	15	—	レシピ ミスリルのベルト【ミスリル×1】
フレイムバックル	400	17	炎(火炎)耐性+1	レシピ ほのおのベルト【てつ×2、マグマいわ×1】
アイスバックル	400	17	冷(氷結)耐性+1	レシピ れいきのベルト【てつ×2、ひんやりゼリー×1】
サンダーバックル	400	17	雷(気絶)耐性+1	レシピ でんきのベルト【てつ×2、かみなりだま×1】
ブレスバックル	400	18	毒耐性+1	レシピ きよめのベルト【ミスリル×1、せいすい×1】
ウィングベルト	400	18	必殺技の射程が20長くなる(※2)	レシピ かぜのベルト【ミスリル×1、グリフォンのはね×2】
ダイヤベルト	2000	22	—	レシピ ダイヤのベルト【オリハルコン×1、ダイヤのもと×1】

※2……同じ効果のアクセサリを装備しても、効果は累積されない

アクセサリ Accessary

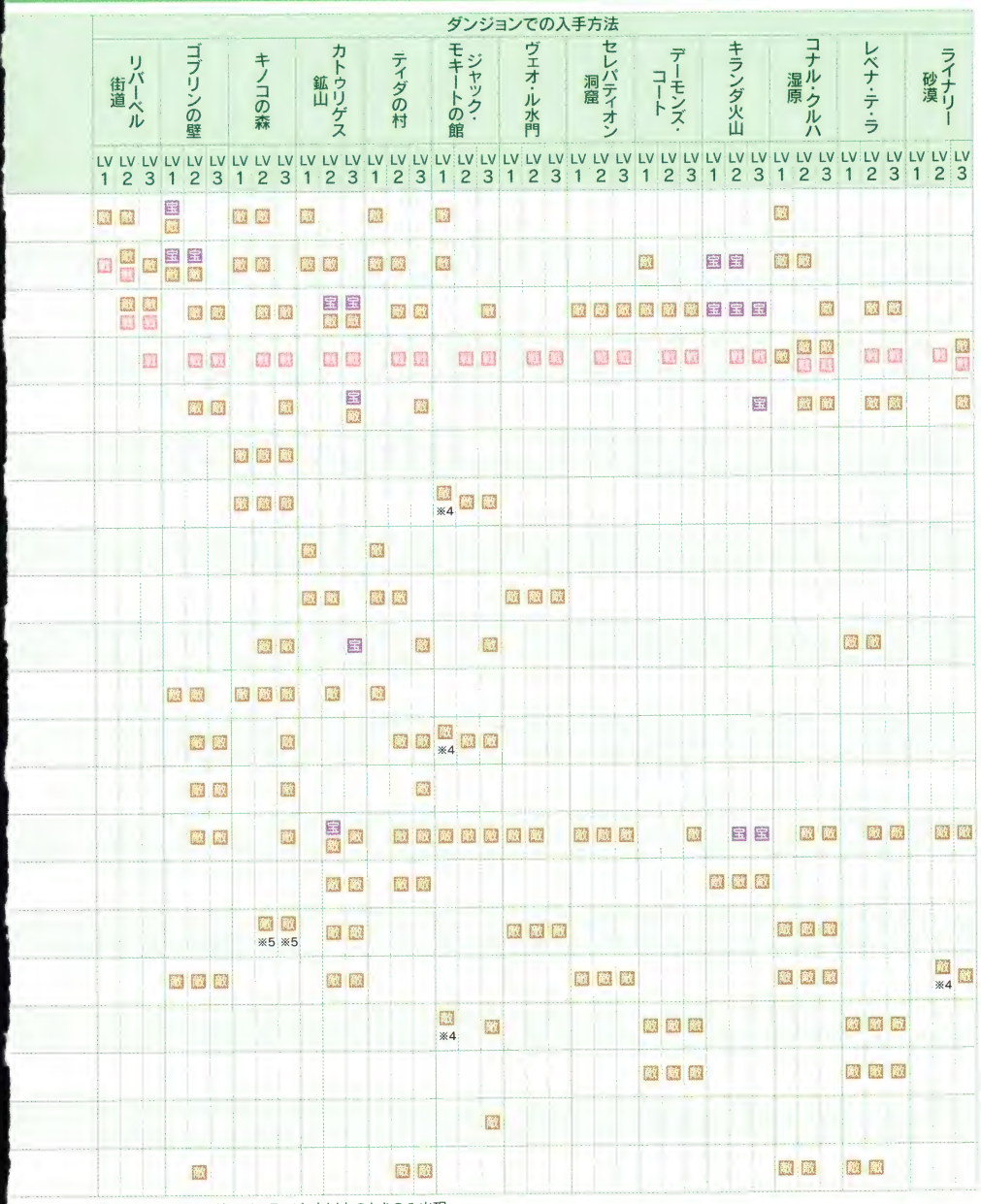
名前	製作費	装備可能キャラクター	装備時の効果	入手方法
ほのおのバッジ	300	すべて	炎(火炎)耐性+1	レシピ ほのおのさいく【てつのかけら×2、マグマいわ×1】
こおりのバッジ	300	すべて	冷(氷結)耐性+1	レシピ れいきのさいく【てつのかけら×2、ひんやりゼリー×1】
かみなりのバッジ	300	すべて	雷(気絶)耐性+1	レシピ でんきのさいく【てつのかけら×2、かみなりだま×1】
せいかくなとけい	300	すべて	スロウ耐性+1	レシピ とけいざいく【どうのかけら×3、ワームアンテナ×1、はぐるま×1】
とまらないとけい	300	すべて	ストップ耐性+1	レシピ しんとけいざいく【どうのかけら×3、ガマのあぶら×1、はぐるま×1】
ブルーミサンガ	300	すべて	毒耐性+1	レシピ あおいあみひも【はりいっぽん×1、ブルーシルク×1】

名前	製作費	装備可能キャラクター	装備時の効果	入手方法
ホワイトミサンガ	300	すべて	呪(呪い)耐性+1	レシピ しろいあみひも【はりいっぽん×1、ホワイトシルク×1】
きんのネックレス	300	すべて	石(石化)耐性+1	レシピ きんざいく【きん×2、コカうろこ×1】
フォースリング	50000	すべて	物理耐性+1	レシピ てっぺきのゆびわ【オリハルコン×1、ダークスフィア×1】
クリスタルリング	1000	すべて	瘴気でダメージを受ける間隔が1秒長くなる	レシピ ひかりのリング【プチクリスタル×1、ぎん×1】
きあいはちまき	400	男性	必殺技のチャージ時間が5／30秒短くなる	レシピ きあいグッズ【プチクリスタル×1、ブルーシルク×1、かいふくやく×1】
はやさのおまもり	400	セルキー	必殺技のチャージ時間が5／30秒短くなる	レシピ はやさのしょ【はりいっぽん×1、ギガースのツメ×1】
はやさのごふ	1200	セルキー	必殺技のチャージ時間が10／30秒短くなる	レシピ はやさのひでん【はりいっぽん×1、ズーのくちばし×1】
シーフエンブレム	5000	セルキー	必殺技のチャージ時間が15／30秒短くなる	レシピ とうぞくのごくい【オークベルト×1、かぜのけっしょう×1、グリーンスフィア×1】
おはなのうでわ	400	女性	魔法の詠唱時間が5／30秒短くなる	レシピ おんなのこグッズ【ぎん×2、ルビー×1、おしばな×1】
ちえのおまもり	400	ユーク	魔法の詠唱時間が10／30秒短くなる	レシピ ちえのしょ【はりいっぽん×1、クアールのヒゲ×1】
ちえのごふ	1200	クラヴァット	魔法の詠唱時間が15／30秒短くなる	レシピ ちえのひでん【はりいっぽん×1、キマイラのツノ×1】
パワーゴーグル	400	リルティ	必殺技の射程が20長くなる	レシピ ゴーグルぎじゅつ【ガラスだま×2、どう×1】
イーグルゴーグル	1200	セルキー	必殺技の射程が20長くなる(※3)	レシピ ブランドゴーグル【ガラスだま×2、てつ×1、グリフォンのはね×1】
ぐるぐるめがね	400	ユーク	魔法の射程が20長くなる	レシピ メガネぎじゅつ【ガラスだま×2、ぎん×1】
ぐるぐるスコープ	1200	クラヴァット	魔法の射程が20長くなる(※3)	レシピ ブランドメガネ【ガラスだま×2、きん×1、キマイラのツノ×1】
ライオンハート	800	リルティ	必殺技で与えるダメージが1増える	レシピ ししのたましい【ルビー×1、ケルベロスのキバ×1】
ドラゴンハート	2000	リルティ	必殺技で与えるダメージが3増える	レシピ りゅうのたましい【ルビー×2、ドラゴンのきば×1、オークベルト×1】
ウィザードソウル	800	ユーク	魔法で与えるダメージが1増える	レシピ まどうしょ【ひすい×1、クアールのヒゲ×1】
ビショップソウル	2000	ユーク	魔法で与えるダメージが3増える	レシピ だいまどうしょ【ひすい×2、のろいのつえ×1】
エレメントソウル	5000	ユーク	魔法で与えるダメージが5増える	レシピ きんじゅのしょ【まかいのオーブ×1、まのほうし×1、モルボルのたね×1】
デーモンピアス	400	ユーク	敵に発生させるステータス異常の効果時間が1秒長くなる	レシピ あくまグッズ【ぎん×1、あくまのつめ×1】
サタンピアス	1200	クラヴァット	敵に発生させるステータス異常の効果時間が2秒長くなる	レシピ まおうグッズ【ぎん×1、さたんのつめ×1】
ピクシーピアス	400	リルティ	自分に発生したステータス異常の効果時間が1秒短くなる	レシピ ようせいグッズ【ぎん×1、ようせいのなみだ×1】
エンジェルピアス	1200	セルキー	自分に発生したステータス異常の効果時間が2秒短くなる	レシピ てんしグッズ【ぎん×1、てんしのなみだ×1】
いやしのはちまき	2500	男性	5秒経過するごとに、HPがハート0.5個分回復する	レシピ いやしグッズ【プチクリスタル×1、ホワイトシルク×1、かいふくやく×1】
ひすいのうでわ	2500	女性	5秒経過するごとに、HPがハート0.5個分回復する	レシピ おしゃれグッズ【ぎん×2、ひすい×1、おしばな×1】

※3……同じ効果の防具を装備しても、効果は累積されない

素材

名前	買値	売値	製作できるもの	ダンジョン以外での入手方法
どう	300	75	フェザーセイバー、タイタンランス、ブロンズアーマー、ブロンズメット、パワーゴーグルなど	ショップ 各地　その他 街道イベントで入手、町で拾う(→P.233)
てつ	500	125	ウェイブハンマー、ハードスマッシュ、アイアンアーマー、アイスシールド、イーグルゴーグルなど	ショップ 各地　その他 街道イベントで入手、町で拾う(→P.233)
ミスリル	5000	1250	ルーンブレイド、ミスリルハンマー、ミスリルアーマー、ゴールドガード、ウィングベルトなど	ショップ 各地　その他 街道イベントで入手、町で拾う(→P.233)
オリハルコン	—	5000	グングニル、クイーンヒール、ガイアアーマー、チョコボシールド、フォースリングなど	—
ダイヤのもと	—	750	ダイヤアーマー、ダイヤシールド、ダイヤプロテクト、ダイヤバイザー、ダイヤベルト	—
きん	500	125	ゴールドガード、きんのネックレス、ぐるぐるスコープ	ショップ ティパの村　その他 街道イベントで入手、町で拾う(→P.233)
ぎん	500	125	クリスタルリング、おはなのうでわ、ぐるぐるめがね、デーモンピアス、ひすいのうでわなど	ショップ ティパの村　その他 街道イベントで入手、町で拾う(→P.233)
どうのかけら	100	25	せいかくなとけい、とまらないとけい	ショップ 各地　その他 街道イベントで入手、町で拾う(→P.233)
てつのかけら	100	25	ほのおのバッジ、こおりのバッジ、かみなりのバッジ	ショップ 各地　その他 街道イベントで入手、町で拾う(→P.233)
プチクリスタル	—	250	クリスタルリング、きあいはちまき、いやしのはちまき	—
ガラスだま	100	25	パワーゴーグル、イーグルゴーグル、ぐるぐるめがね、ぐるぐるスコープ	ショップ ルダの村　その他 街道イベントで入手
ルビー	200	50	おはなのうでわ、ライオンハート、ドラゴンハート	ショップ ルダの村　その他 街道イベントで入手、町で拾う(→P.233)
ひすい	200	50	ウィザードソウル、ビショップソウル、ひすいのうでわ	ショップ ルダの村　その他 街道イベントで入手、町で拾う(→P.233)
こんごうせき	250	62	セーフブレイド、エクスカリバー、ソニックランス、ルーンハンマー、ダブルシュートなど	ショップ 各地　その他 街道イベントで入手、町で拾う(→P.233)、手紙に添付されて届く
マグマいわ	1000	250	フレイムメイル、フレイムシールド、フレイムガード、フレイムヘルム、ほのおのバッジなど	ショップ ティパの村、ルダの村　その他 街道イベントで入手
ひんやりゼリー	1000	250	アイスメイル、アイスシールド、アイスガード、アイスヘルム、アイスバックル、こおりのバッジ	ショップ ティパの村、ルダの村　その他 街道イベントで入手
かみなりだま	1000	250	サンダーメイル、サンダーシールド、サンダーガード、サンダーバックル、かみなりのバッジなど	ショップ ティパの村、ルダの村　その他 街道イベントで入手
せいすい	1000	250	プレスメイル、プレスバックル	ショップ ルダの村　その他 街道イベントで入手
エンジェルダスト	1000	250	セイントメイル、セイントシールド	ショップ ルダの村　その他 街道イベントで入手
きいろいはね	—	1000	チョコボシールド	—
ブルーシルク	1000	250	ブルーミサンガ、きあいはちまき	ショップ ルダの村　その他 街道イベントで入手



※4……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現
※5……マルチモードでパーティが2人以上のときのみ出現

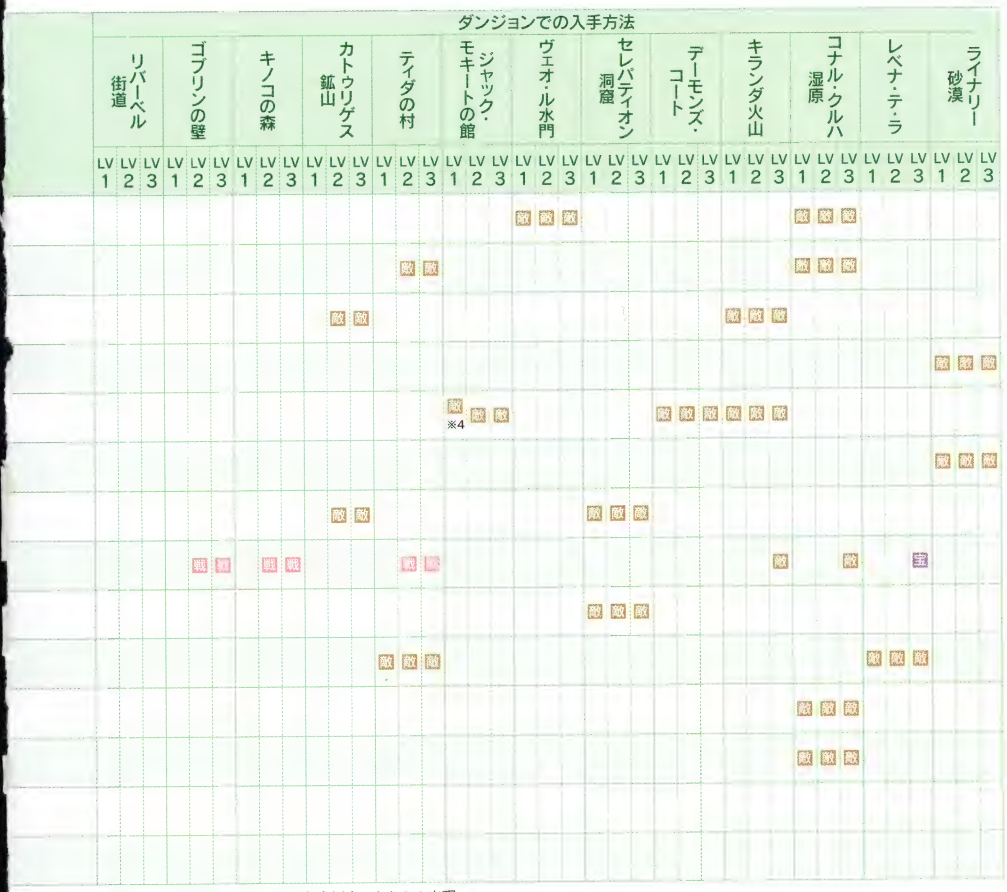
名前	買値	売値	製作できるもの	ダンジョン以外での入手方法
ホワイトシルク	—	750	ホワイトミサンガ、いやしのはちまき	—
あくまのつめ	1000	250	デーモンピアス	ショップ ルダの村　その他 街道イベントで入手、手紙に添付されて届く
さたんのつめ	—	750	サタンピアス	—
ようせいのなみだ	1000	250	ピクシーピアス	ショップ ルダの村　その他 街道イベントで入手
てんしのなみだ	—	250	エンジェルピアス	—
ふるびたけん	—	7500	ラグナロク	—
のろいのつえ	—	7500	ラグナロク、ビショップソウル	—
オークベルト	—	7500	シーフエンブレム、ドラゴンハート	—
おうのうろこ	—	7500	ガイアアーマー	—
グリーンスフィア	—	7500	シーフエンブレム	—
ドラゴンのきば	—	7500	ドラグーンスピア、ロンギヌス、ドラゴンハート	—
モルボルのたね	—	7500	エレメントソウル	—
さばくのきば	—	7500	グランドスラム	—
かぜのけっしょう	—	7500	グランドスラム、シーフエンブレム	—
まかいのオーブ	—	7500	エレメントソウル	—
レッドアイ	—	7500	ロンギヌス	—
まのほうし	—	7500	エレメントソウル	—
ロードガウン	—	7500	ガイアアーマー	—
グリフォンのはね	—	500	ウィングベルト、イーグルゴーグル	その他 街道イベントで入手
ケルベロスのキバ	—	750	フェザーセイバー、タイタンランス、ゴブリンハンマー、エレメントパドル、ライオンハート	その他 街道イベントで入手
はりいっぽん	—	625	ブルーミサンガ、ホワイトミサンガ、はやさのおまもり、はやさのごふ、ちえのおまもり、ちえのごふ	その他 街道イベントで入手
がちがちこうら	—	500	ダイヤアーマー	その他 街道イベントで入手
ワームアンテナ	—	500	タイムメイル、タイムヘルム、せいかくなとけい	その他 街道イベントで入手

※5……マルチモードでパーティが2人以上のときのみ出現

名前	買値	売値	製作できるもの	ダンジョン以外での入手方法
ガマのあぶら	—	500	エターナルメイル、エターナルヘルム、とまらないとけい	その他 街道イベントで入手
ざっくりカマ	—	1000	バスタードソード、ハルバード、ソニックハンマー、ハードビート	その他 街道イベントで入手
オーガのキバ	—	625	ディフェンダー、ハイウィンド、プリズムハンマー、プリズムシュート	その他 街道イベントで入手
キマイラのツノ	—	625	ドラグーンスピア、ちえのごふ、ぐるぐるスコープ	その他 街道イベントで入手
クアールのヒゲ	—	500	ルーンシールド、ちえのおまもり、ウィザードソウル	その他 街道イベントで入手
ズーのくちばし	—	750	はやさのごふ	その他 街道イベントで入手
コカうろこ	—	500	ゴールドガード、きんのネックレス	その他 街道イベントで入手
いにしえのひやく	—	5000	エクスカリバー、グングニル、マジカルハンマー、クイーンヒール	その他 町で拾う(→P.233)
ギガースのツメ	—	625	はやさのおまもり	その他 街道イベントで入手
はぐるま	—	250	せいかくなとけい、とまらないとけい	その他 街道イベントで入手
おしばな	—	250	おはなのうでわ、ひすいのうでわ	その他 町で拾う(→P.233)、手紙に添付されて届く
かいふくやく	—	250	きあいはちまき、いやしのはちまき	その他 町で拾う(→P.233)、手紙に添付されて届く
アルテマイト	50000	12500	アルテマソード、アルテマランス、アルテマハンマー、アルテマラケット	ショップ ティパの村
ダークスフィア	50000	12500	フォースリング	ショップ ティパの村

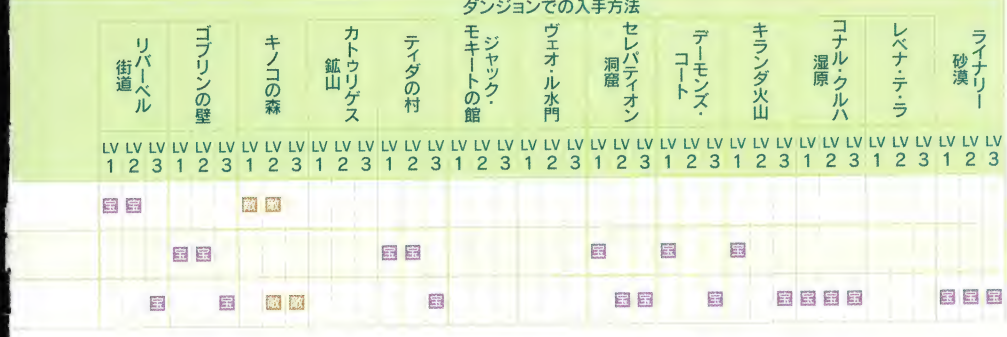
レシピ

系統	名前	買値	売値	製作できるもの	製作できる場所 ティパの村	マール峠	アルフィタリア城	シェラの里	ダンジョン以外での入手方法
武器	みならいのぶき	—	25	アイアンソード、バルチザン、ウェイブハンマー、ハードスマッシュ	○ LV0	○	○	—	—
武器	せんしのぶき	300	75	セーフブレイド、ソニックランス、ルーンハンマー、ダブルシュート	○ LV0	○	○	—	ショップ マール峠、ファム大農場など その他 父親にもらう(→P.315)
武器	ゆうきのぶき	500	125	フェザーセイバー、タイタンランス、ゴブリンハンマー、エレメントパドル	—	○	○	—	ショップ ルダの村

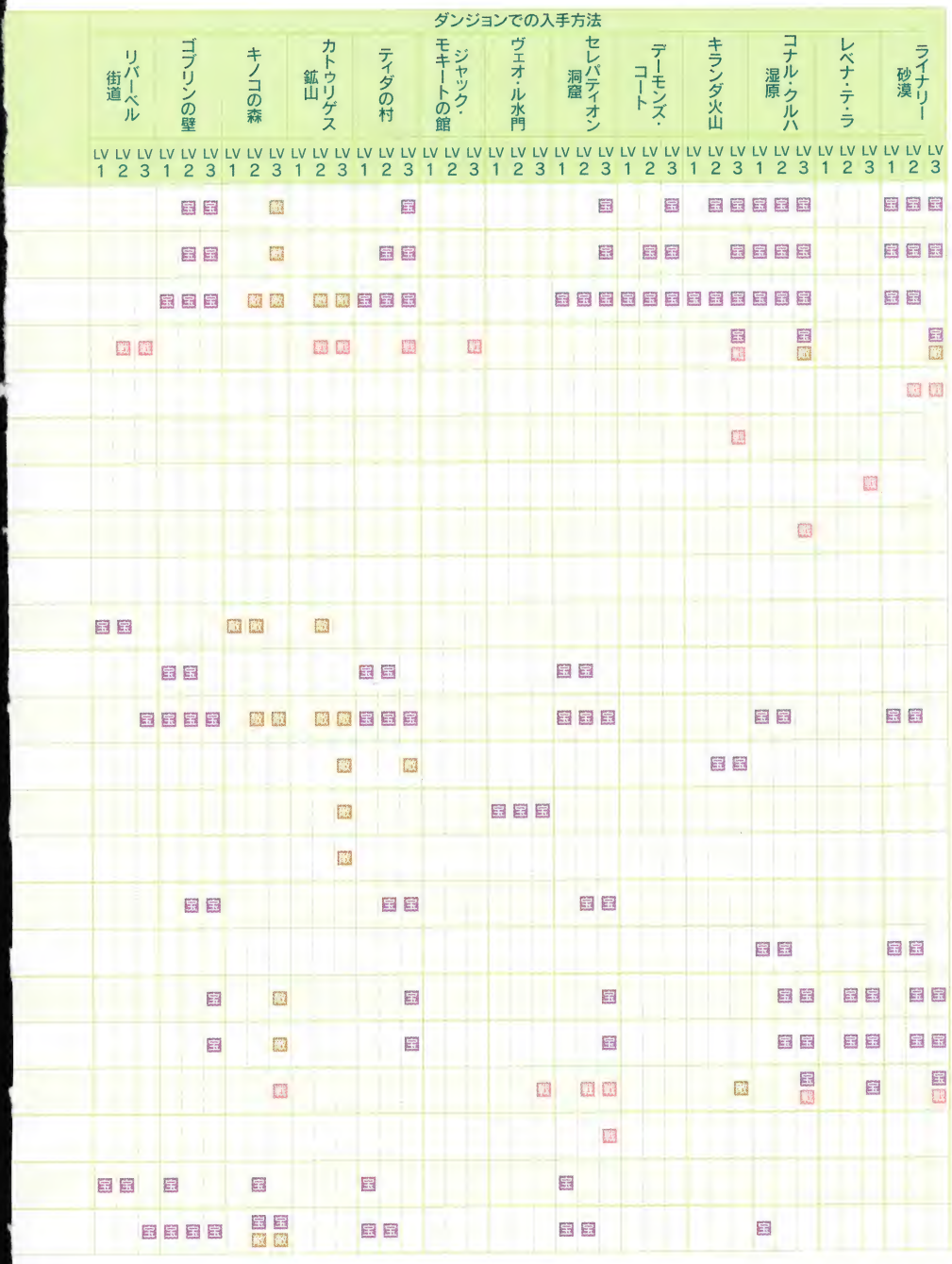


※4……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

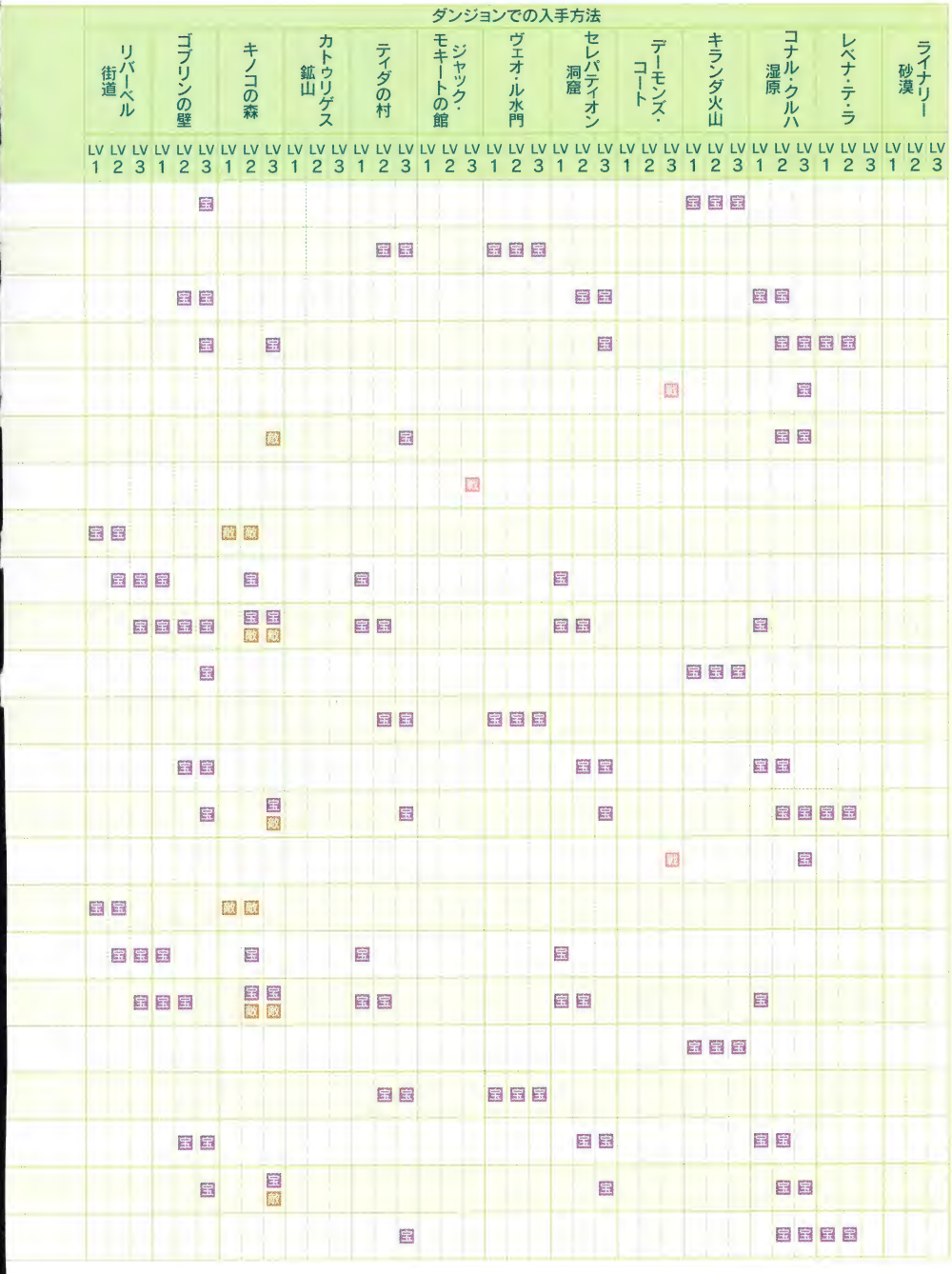
Recipe



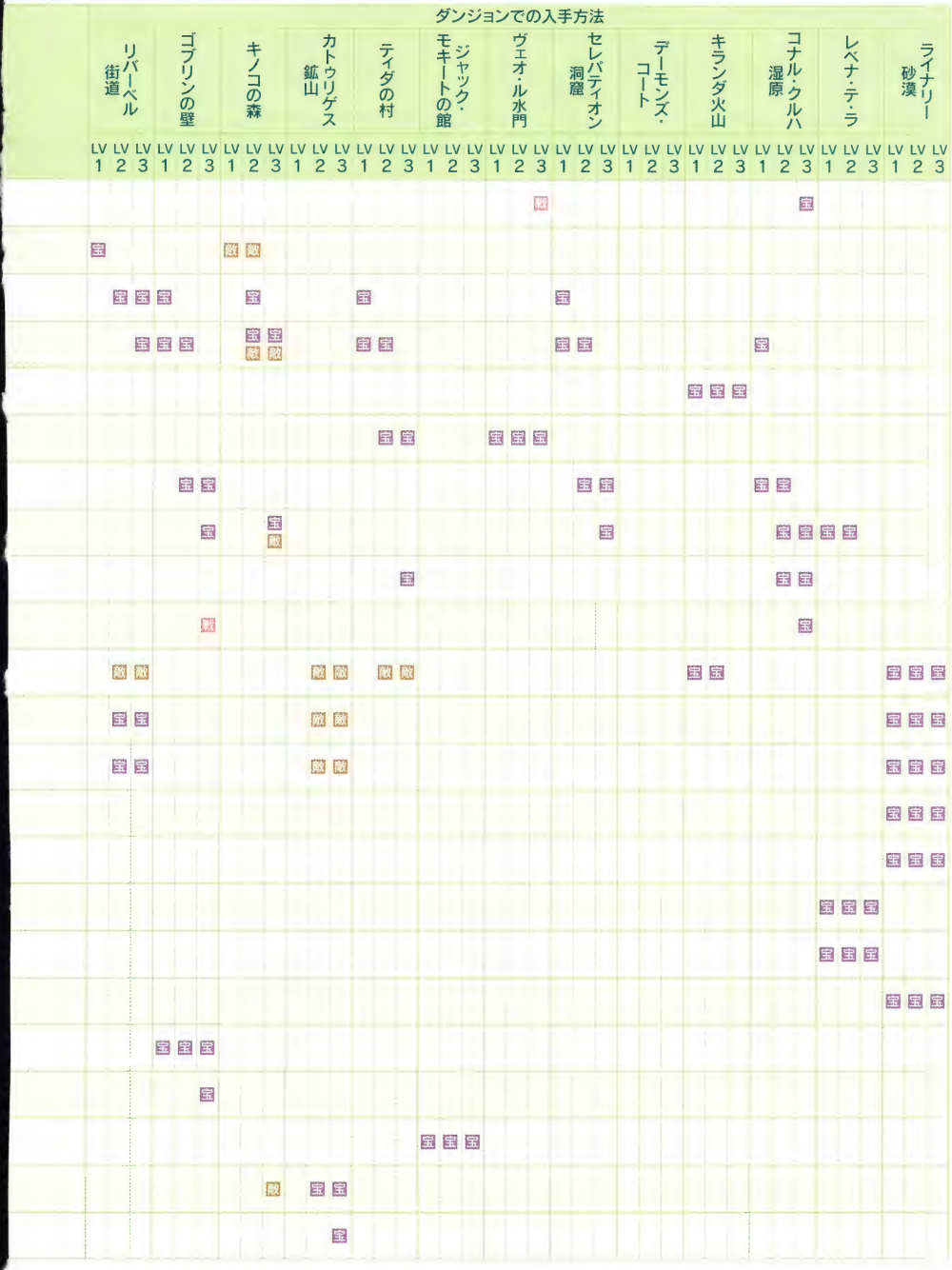
系統	名前	買値	売値	製作できるもの	製作できる場所 ティパの村	マール峠	アルフィタリア城	シェラの里	ダンジョン以外での入手方法
武器	ちからのぶき	500	125	バスタードソード、ハルバード、ソニックハンマー、ハードビート	—	○	○	—	ショップ ルダの村
武器	しょうりのぶき	500	125	ディフェンダー、ハイウィンド、プリズムハンマー、プリズムシュート	—	○	○	—	ショップ ルダの村
武器	たつじんのぶき	500	125	ルーンブレイド、ひりゅうのやり、ミスリルハンマー、バタフライヘッド	○ LV1	○	○	—	ショップ ルダの村　その他 父親にもらう(→P.315)
武器	でんせつのぶき	—	250	エクスカリバー、グングニル、マジカルハンマー、クイーンヒール	○ LV2	○	—	—	—
武器	ゆうしゃのぶき	—	500	ドラグーンスピア	—	○	—	—	—
武器	てんかいのぶき	—	1250	ロンギヌス	—	○	—	—	—
武器	やみのぶき	—	750	ラグナロク	—	○	—	—	—
武器	つきのぶき	—	750	グランドスラム	—	○	—	—	—
武器	きゅうきょくぶき	—	10000	アルテマソード、アルテマランス、アルテマハンマー、アルテマラケット	○ LV3	—	—	—	その他 父親にもらう(→P.315)
鎧	どうのよろい	—	20	ブロンズアーマー	○ LV0	○	○	—	—
鎧	てつのよろい	150	37	アイアンアーマー	○ LV1	○	○	—	ショップ マール峠、アルフィタリア城など　その他 父親にもらう(→P.315)
鎧	ミスリルのよろい	300	75	ミスリルアーマー	—	○	○	—	ショップ マール峠、ルダの村など　その他 父親にもらう(→P.315)
鎧	ほのおのよろい	300	75	フレイムメイル	—	—	○	—	ショップ ルダの村
鎧	れいきのよろい	300	75	アイスメイル	—	—	○	—	ショップ ルダの村
鎧	でんきのよろい	300	75	サンダーメイル	—	—	○	—	ショップ ルダの村
鎧	ときのよろい	—	75	タイムメイル	—	—	○	—	—
鎧	とわのよろい	—	75	エターナルメイル	—	—	○	—	—
鎧	きよめのよろい	—	75	プレスメイル	—	—	○	—	—
鎧	せいなるよろい	—	75	セイントメイル	—	—	○	—	—
鎧	ダイヤのよろい	—	250	ダイヤアーマー	—	○	—	—	その他 父親にもらう(→P.315)
鎧	だいちのよろい	—	500	ガイアアーマー	—	○	—	—	—
盾	てつのたて	—	25	アイアンシールド	○ LV0	○	—	—	—
盾	ミスリルのたて	250	62	ミスリルシールド	○ LV1	○	—	—	ショップ マール峠、アルフィタリア城、ファム大農場、ルダの村


ダンジョンでの入手方法
リバーベル街道
ゴブリンの壁
キノコの森
カトウリゲス鉱山
ティダの村
ジャック・モキートの館
ヴェオール水門
セレバティオン洞窟
デーモンズ・コート
キランダ火山
コナル・クルハ湿原
レベナ・テ・ラ
ライナリー砂漠
LV 1 LV 2 LV 3
宝
敵

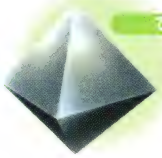
系統	名前	買値	売値	製作できるもの	製作できる場所				ダンジョン以外での入手方法
					ティパの村	マール峠	アルフィタリア城	シェラの里	
盾	ほのおのたて	—	62	フレイムシールド	—	—	○	—	—
	れいきのたて	—	62	アイスシールド	—	—	○	—	—
	でんきのたて	—	62	サンダーシールド	—	—	○	—	—
	せいなるたて	—	62	セイントシールド	—	—	○	—	—
	ダイヤのたて	—	62	ダイヤシールド	○ LV2	○	—	—	—
	まほうのたて	—	62	ルーンシールド	—	—	○	—	—
	でんせつのとり	—	450	チョコボシールド	—	○	—	—	—
小手	どうのこて	—	15	ブロンズウォール	○ LV0	○	—	—	—
	てつのこて	100	25	アイアンウォール	○ LV0	○	—	—	ショップ マール峠、アルフィタリア城、ファム大農場
	ミスリルのこて	250	62	ミスリルウォール	○ LV1	○	—	—	ショップ マール峠、アルフィタリア城、ファム大農場、ルダの村
	ほのおのこて	—	62	フレイムガード	—	—	○	—	—
	れいきのこて	—	62	アイスガード	—	—	○	—	—
	でんきのこて	—	62	サンダーガード	—	—	○	—	—
	きんのこて	—	62	ゴールドガード	—	—	○	—	—
	ダイヤのこて	—	300	ダイヤプロテクト	○ LV2	○	—	—	—
兜	どうのかぶと	—	15	ブロンズメット	—	○	—	—	—
	てつのかぶと	100	25	アイアンメット	—	○	—	—	ショップ マール峠、アルフィタリア城、ファム大農場
	ミスリルのかぶと	250	62	ミスリルバイザー	○ LV1	○	—	—	ショップ マール峠、アルフィタリア城、ファム大農場、ルダの村
	ほのおのかぶと	—	62	フレイムヘルム	—	—	○	—	—
	れいきのかぶと	—	62	アイスヘルム	—	—	○	—	—
	でんきのかぶと	—	62	サンダーヘルム	—	—	○	—	—
	ときのかぶと	—	62	タイムヘルム	—	—	○	—	—
	とわのかぶと	—	62	エターナルヘルム	—	—	○	—	—

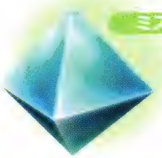

ダンジョンでの入手方法
リバーベル街道
ゴブリンの壁
キノコの森
カトゥリゲス鉱山
ティダの村
ジャック・モキートの館
ヴェオ・ル水門
セレバティオン洞窟
デーモンズ・コート
キランダ火山
コナル・クルハ湿原
レベナ・テ・ラ
ライナリー砂漠
LV 1 LV 2 LV 3
宝
敵

系統	名前	買値	売値	製作できるもの	製作できる場所 ティパの村	マール峠	アルフィタリア城	シェラの里	ダンジョン以外での入手方法
兜	ダイヤのかぶと	—	300	ダイヤバイザー	○ LV2	○	—	—	—
ベルト	どうのベルト	—	15	ブロンズベルト	○ LV0	○	—	—	—
	てつのベルト	100	25	アイアンベルト	○ LV0	○	—	—	ショップ マール峠、アルフィタリア城、ファム大農場
	ミスリルのベルト	250	62	ミスリルベルト	○ LV1	○	—	—	ショップ マール峠、アルフィタリア城、ファム大農場、ルダの村
	ほのおのベルト	—	62	フレイムバックル	—	—	○	—	—
	れいきのベルト	—	62	アイスバックル	—	—	○	—	—
	でんきのベルト	—	62	サンダーバックル	—	—	○	—	—
	きよめのベルト	—	62	ブレスバックル	—	—	○	—	—
	かぜのベルト	—	62	ウィングベルト	—	—	○	—	—
	ダイヤのベルト	—	300	ダイヤベルト	○ LV2	○	—	—	—
アクセサリ	ほのおのさいく	100	25	ほのおのバッジ	○ LV0	—	—	○	ショップ シェラの里　その他 父親にもらう(→P.315)
	れいきのさいく	100	25	こおりのバッジ	○ LV0	—	—	○	ショップ シェラの里　その他 父親にもらう(→P.315)
	でんきのさいく	100	25	かみなりのバッジ	○ LV0	—	—	○	ショップ シェラの里　その他 父親にもらう(→P.315)
	とけいざいく	100	25	せいかくなとけい	○ LV0	—	—	○	ショップ シェラの里　その他 父親にもらう(→P.315)
	しんとけいざいく	100	25	とまらないとけい	○ LV1	—	—	○	ショップ シェラの里
	あおいあみひも	100	25	ブルーミサンガ	○ LV1	—	—	○	ショップ シェラの里
	しろいあみひも	100	25	ホワイトミサンガ	○ LV2	—	—	○	ショップ シェラの里
	きんざいく	100	25	きんのネックレス	○ LV2	—	—	○	ショップ シェラの里
	ちえのしょ	—	62	ちえのおまもり	○ LV1	—	—	○	—
	ちえのひでん	—	200	ちえのごふ	○ LV2	—	—	○	—
	おんなのこグッズ	—	62	おはなのうでわ	—	—	—	○	—
	はやさのしょ	—	62	はやさのおまもり	○ LV1	—	—	○	—
	はやさのひでん	—	200	はやさのごふ	○ LV2	—	—	○	—


ダンジョンでの入手方法
リバーベル街道
ゴブリンの壁
キノコの森
カトゥリゲス鉱山
ティダの村
ジャック・モキートの館
ヴェオ・ル水門
セレバティオン洞窟
デーモンズ・コート
キランダ火山
コナル・クルハ湿原
レベナ・テ・ラ
ライナリー砂漠
LV 1 LV 2 LV 3
宝
敵
財

系統	名前	買値	売値	製作できるもの	製作できる場所 ティパの村	マール峠	アルフィタリア城	シェラの里	ダンジョン以外での入手方法
アクセサリ	とうぞくのごくい	—	1000	シーフエンブレム	—	—	—	○	—
	きあいグッズ	—	62	きあいはちまき	—	—	—	○	—
	あくまグッズ	—	62	デーモンピアス	○ LV1	—	—	○	—
	まおうグッズ	—	200	サタンピアス	○ LV2	—	—	○	—
	ようせいグッズ	—	62	ピクシーピアス	○ LV1	—	—	○	—
	てんしグッズ	—	200	エンジェルピアス	○ LV2	—	—	○	—
	ひかりのリング	—	187	クリスタルリング	—	—	—	○	その他 父親にもらう(→P.315)
	メガネぎじゅつ	—	62	ぐるぐるめがね	○ LV1	—	—	○	—
	ブランドメガネ	—	200	ぐるぐるスコープ	○ LV2	—	—	○	—
	いやしグッズ	—	500	いやしのはちまき	—	—	—	○	—
	おしゃれグッズ	—	500	ひすいのうでわ	—	—	—	○	—
	ゴーグルぎじゅつ	—	62	パワーゴーグル	○ LV1	—	—	○	—
	ブランドゴーグル	—	200	イーグルゴーグル	○ LV2	—	—	○	—
	ししのたましい	—	150	ライオンハート	—	—	—	○	—
	りゅうのたましい	—	375	ドラゴンハート	—	—	—	○	—
	まどうしょ	—	150	ウィザードソウル	—	—	—	○	—
	だいまどうしょ	—	375	ビショップソウル	—	—	—	○	—
	きんじゅのしょ	—	1000	エレメントソウル	—	—	—	○	—
	てっぺきのゆびわ	—	10000	フォースリング	○ LV3	—	—	—	その他 父親にもらう(→P.315)





ダンジョンでの入手方法

	リバーベル街道			ゴブリンの壁			キノコの森			カトゥリゲス鉱山			テイダの村			ジャック・モキートの館			ヴェオ・ル水門			セレバティオン洞窟			デーモンズ・コート			キランダ火山			コナル・クルハ湿原			レベナ・テ・ラ			ライナリー砂漠		
	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3
															敵														宝	宝										
							宝		宝敵																															
									宝																															
													宝	宝敵	宝敵																									
															宝敵																									
																						宝	宝	宝															
																									宝	宝													
																												宝											
																宝	宝	宝																						
																																				宝	宝	宝	
																																						宝
																															宝	宝						
																																	宝	宝					
																																			宝	宝	宝		
																																					宝		
																																					敵		

その他 Others

【たね】

名前	買値	売値	効果・使用目的	入手方法
くだもののタネ	—	25	手紙に添付して家族へ送ると、母親から食料がもらえる(→P.228)	敵 ウォータープリン、ヘルプラント、マジックプラント その他 町で拾う(→P.233)
やさいのタネ	—	25	手紙に添付して家族へ送ると、兄から食料がもらえる(→P.228)	敵 オーク、ゴブリン、マジックプラント その他 町で拾う(→P.233)
こむぎのタネ	—	25	手紙に添付して家族へ送ると、父親や姉からアイテムがもらえる(→P.228)	敵 オチュー、トンベリコック、マジックプラント その他 町で拾う(→P.233)
はなのたね	—	250	(とくに効果はない)	敵 ヘルプラント、マジックプラント
ふしぎなたね	—	250	手紙に添付して家族へ送ると、母親から食料がもらえる(→P.228)	敵 ヘルプラント、マジックプラント その他 手紙に添付されて届く

【食料】

名前	買値	売値	効果・使用目的	入手方法
しましまリンゴ	40	10	HPを回復し(回復量は好物度によって変化)、5分間まほうを2上げる	ショップ ファム大農場 敵 多数 その他 母親にもらう(→P.228)、街道イベントで入手など
すずなりチェリー	40	10	HPを回復し(回復量は好物度によって変化)、5分間まほうを2上げる	ショップ ファム大農場 敵 多数 その他 母親にもらう(→P.228)、街道イベントで入手など
にじいろブドウ	40	10	HPを回復し(回復量は好物度によって変化)、5分間まほうを2上げる	ショップ ファム大農場 敵 多数 その他 母親にもらう(→P.228)、街道イベントで入手など
ほしがたにんじん	40	10	HPを回復し(回復量は好物度によって変化)、5分間ぼうぎょを2上げる	ショップ ファム大農場 敵 多数 その他 母親か兄にもらう(→P.228)、街道イベントで入手など
ひょうたんいも	40	10	HPを回復し(回復量は好物度によって変化)、5分間ぼうぎょを2上げる	ショップ ファム大農場 敵 多数 その他 母親か兄にもらう(→P.228)、街道イベントで入手など
まんまるコーン	40	10	HPを回復し(回復量は好物度によって変化)、5分間ぼうぎょを2上げる	ショップ ファム大農場 敵 多数 その他 母親か兄にもらう(→P.228)、街道イベントで入手など
ニク	40	10	HPを回復し(回復量は好物度によって変化)、5分間こうげきを2上げる	ショップ ティパの村、アルフィタリア城 敵 多数 その他 父親にもらう(→P.228)など
さかな	40	10	HPを回復し(回復量は好物度によって変化)、5分間こうげきを2上げる	ショップ ティパの村、アルフィタリア城 敵 多数 その他 父親にもらう(→P.228)
いなかパン	—	10	HPをハート2個分回復する	その他 姉にもらう(→P.228)、町で拾う(→P.233)、手紙に添付されて届く
ミネ	20	5	HPをハート1個分回復する	ショップ ティパの村、アルフィタリア城 敵 多数 その他 町で拾う(→P.233)、手紙に添付されて届く
ミルク	20	5	HPをハート1個分回復する	ショップ ティパの村、アルフィタリア城 敵 多数 その他 母親にもらう(→P.228)など
ふしぎなえきたい	20	5	HPをハート1個分(ユークの場合は2個分)回復する	ショップ シェラの里 敵 多数 その他 手紙に添付されて届く

【魔石】

名前	買値	売値	効果・使用目的	入手方法
ファイア	—	—	コマンドスロットにセットすると、『ファイア』が使用可能になる	宝箱 多数　敵 多数
ブリザド	—	—	コマンドスロットにセットすると、『ブリザド』が使用可能になる	宝箱 多数　敵 多数
サンダー	—	—	コマンドスロットにセットすると、『サンダー』が使用可能になる	宝箱 多数　敵 多数
ケアル	—	—	コマンドスロットにセットすると、『ケアル』が使用可能になる	宝箱 多数　敵 多数
クリア	—	—	コマンドスロットにセットすると、『クリア』が使用可能になる	宝箱 多数　敵 多数
レイズ	—	—	コマンドスロットにセットすると、『レイズ』が使用可能になる	宝箱 多数　敵 多数
？？？	—	—	コマンドスロットにセットして使うと、5種類のなかからランダムで効果が発揮される(→P.378)。1回使うとなくなる	その他 ミオラモエ戦で出現した「思い出」にケアル系の魔法を使用する

【特殊】

名前	買値	売値	効果・使用目的	入手方法
フェニックスのお	—	25	レイズと同じ効果(マジックパイルにも利用可能)。コマンドスロットにセットしているときに自分が戦闘不能状態になると、自動的に使用する	宝箱 ティダの村、ヴェオ・ル水門、デーモンズ・コートなど　敵 多数　その他 手紙に添付されて届く
こむぎのたば	—	50	(とくに効果はない)	その他 父親にもらう(→P.228)
こむぎこ	—	50	(とくに効果はない)	その他 父親にもらう(→P.228)
きらきらのかけら	—	250	(とくに効果はない)	宝箱 カトゥリゲス鉱山　敵 エレキクラゲ、グレムリン　その他 街道イベントで入手
ひろったバンダナ	—	1	(とくに効果はない)	その他 特定の手紙を入手後、コナル・クルハ湿原でストーンサハギンを倒す(→P.230)
シェラのあかし	50	12	ユーク以外のキャラクターがシェラの里のなかへ入るために必要	ショップ シェラの里　敵 ギガントード、グリフォン　その他 町で拾う(→P.233)など
キランダのいおう	—	5	渡し守のトリスタンに渡すと、船代が安くなる(→P.106)	宝箱 キランダ火山
サボテンのはな	—	5	渡し守のトリスタンに渡すと、船代が安くなる(→P.106)	その他 ライナリー砂漠のサボテンを壊す

アーティファクトデータ

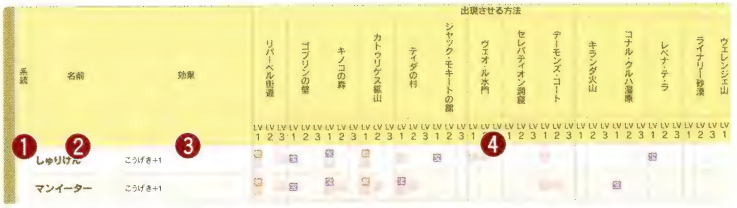
Artifact Data

アーティファクトの効果と出現エリアを一覧にして紹介する。
エリア別攻略(→P.312)と併せて活用してほしい。

こうげき系

系統	名前	効果
こうげき系	しゅりけん	こうげき+1
	マンイーター	こうげき+1
	ダブルハーケン	こうげき+1
	あしゅら	こうげき+1
	カイザーナックル	こうげき+1
	フレイムタン	こうげき+2
	アイスブランド	こうげき+2
	イカサマダイス	こうげき+2
	オーガキラー	こうげき+2
	えんげつりん	こうげき+2
	さすけのかたな	こうげき+3
	トールハンマー	こうげき+3

リストの見かた



❶系統……本書で独自に分類した、アーティファクトの系統。
❷名前……アーティファクトの名前。
❸効果……アーティファクトの効果。
❹出現させる方法……各ダンジョンでアーティファクトを出現させる方法。アイコンの意味は以下のとおり。
宝…宝箱を開けたときに出現する。
サ…サボテンを壊したときに出現する。
敵…敵を倒したときに出現する。
…ボスを倒したあとに戦利品として出現する。
※ヴェレンジェ山では精算が行なわれないため、アーティファクトを入手することはできない

出現させる方法

リバーベル街道			ゴブリンの壁			キノコの森			カトゥリゲス鉱山			ティダの村			ジャック・モキートの館			ヴェオ・ル水門			セレパティオン洞窟			デーモンズ・コート			キランダ火山			コナル・クルハ湿原			レベナ・テラ			ライナリー砂漠			ヴェレンジェ山
LV 1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1
敵				宝		宝			敵						宝																		宝				
敵			宝			宝			敵			宝												宝						宝							
敵	敵		宝	宝		宝	宝		敵	敵																								宝	宝		
												宝			宝			宝																宝			
												宝	宝		宝	宝		宝										宝									
	敵	敵		宝	宝		宝	宝		敵					宝										敵				宝	宝						宝
	敵	敵		宝	宝		宝	宝		敵	敵	宝	宝																		宝	宝		宝	宝	
		敵			宝			宝			敵																				宝	宝					
														宝			宝			宝							敵										
														宝			宝			宝																	

まほう系

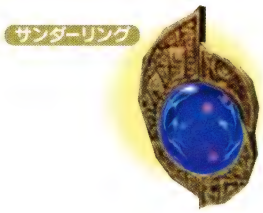
ぼうぎょ系

系統	名前	効果
こうげき系	マスカレイド	こうげき+3
	アメノムラクモ	こうげき+4
	マサムネ	こうげき+5
	げっかびじん	こうげき+5
	オニオンソード	こうげき+1
	パワーリスト	こうげき+1
	グリーンベレー	こうげき+1
	きばのおまもり	こうげき+1
	ねじりはちまき	こうげき+2
	ちからだすき	こうげき+3
	きょじんのこて	こうげき+3
まほう系	りゅうのひげ	まほう+1
	メイジマッシャー	まほう+1
	ルーンのつえ	まほう+1
	ひかりのじてん	まほう+1
	けんじゃのつえ	まほう+3
	ワンダーワンド	まほう+3
	ルーンのベル	まほう+3
	メイジスタッフ	まほう+5
	ノアのリュート	まほう+5
	ガラティーン	まほう+7

	出現させる方法																																							
	リバーベル街道			ゴブリンの壁			キノコの森			カトウリゲス鉱山			ティダの村			ジャック・モキートの館			ヴェオ・ル水門			セレパティオン洞窟			デーモンズ・コート			キランダ火山			コナル・クルハ湿原			レベナ・テ・ラ			ライナリー砂漠			ヴェレンジェ山
	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1
																	[illegible]	[illegible]			宝			宝		宝	宝			敵					[illegible]	[illegible]	[illegible]		宝	
												[illegible]																												
																														[illegible]										宝
																		[illegible]																						
												[illegible]									宝			宝			宝			敵						宝				
													[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]	宝	宝		宝 / [illegible]	宝 / [illegible]		宝			敵 / [illegible]						宝						
	敵	敵		宝	宝	[illegible]	宝	宝 / [illegible]	[illegible]	敵	敵 / [illegible]	[illegible]			[illegible]	[illegible]			[illegible]		[illegible]	宝						[illegible]	[illegible]		宝	宝								
				[illegible]	[illegible]	[illegible]								宝	宝	[illegible]	宝 / [illegible]	宝	[illegible]	[illegible]	[illegible]				宝			[illegible]	[illegible]					宝	宝		宝			
													[illegible]						宝	宝		宝	宝 / [illegible]	[illegible]	宝	宝			敵	敵 / [illegible]			[illegible]			[illegible]			[illegible]	
																				[illegible]	[illegible]		宝	宝		宝	宝		敵	敵			宝		宝	宝	[illegible]	[illegible]		
														[illegible]	[illegible]											[illegible]	宝 / [illegible]	敵	敵		[illegible]		宝			宝			宝	
	敵 / [illegible]		[illegible]	宝			宝 / [illegible]			敵 / [illegible]			宝 / [illegible]						宝			[illegible]			[illegible]	[illegible]											サ			
	敵 / [illegible]		[illegible]	宝			宝 / [illegible]			敵 / [illegible]			宝									宝 / [illegible]	[illegible]								宝				宝	宝				
																宝 / [illegible]						[illegible]	[illegible]		宝									宝						
																[illegible]	[illegible]		宝			宝			宝			[illegible]									サ			
		敵	敵		宝	宝	[illegible]	宝 / [illegible]	宝		敵	敵		宝	宝		[illegible]	[illegible]	[illegible]	宝	宝			[illegible]				敵	敵		[illegible]	宝	宝	[illegible]			[illegible]			宝
				[illegible]												宝	宝			[illegible]	[illegible]	宝	宝	[illegible]	[illegible]					敵 / [illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]		サ / [illegible]	サ / [illegible]		
			敵			宝			宝	[illegible]	[illegible]	敵		[illegible]	宝 / [illegible]							[illegible]	宝	宝		[illegible]	[illegible]			[illegible]	[illegible]	[illegible]		宝 / [illegible]	宝 / [illegible]		[illegible]	[illegible]		
		[illegible]	敵 / [illegible]			宝		[illegible]	宝 / [illegible]		[illegible]	敵 / [illegible]			宝		[illegible]	[illegible]								宝	宝		[illegible]	[illegible]				[illegible]		宝		サ	サ	宝
					[illegible]	[illegible]												宝		[illegible]	[illegible]						宝	敵	敵			宝	宝		[illegible]	[illegible]	[illegible]			
						[illegible]																																		

コマンドスロット系

リング系



系統	名前	効果	
まほう系	アルテマのしょ	まほう+10	
	ぎんのうでわ	まほう+1	
	タマのすず	まほう+1	
	フェアリーリング	まほう+1	
	はねつきぼうし	まほう+1	
	キャンディリング	まほう+1	
	クリスナイフ	まほう+3	
	あかいくつ	まほう+3	
	ダークマター	まほう+5	
	きんのかみかざり	まほう+5	
	トウテツパターン	まほう+7	
	リボン	まほう+9	
ぼうぎょ系	マインゴーシュ	ぼうぎょ+2	
	チキンナイフ	ぼうぎょ+3	
	セイブザクィーン	ぼうぎょ+4	
	ドリル	ぼうぎょ+1	
	バックラー	ぼうぎょ+1	
	ぎんぶちめがね	ぼうぎょ+1	
	きれいなうでわ	ぼうぎょ+1	
	くろずきん	ぼうぎょ+2	
	アライのメット	ぼうぎょ+2	

出現させる方法

	リバーベル街道			ゴブリンの壁			キノコの森			カトゥリゲス鉱山			ティダの村			ジャック・モキートの館			ヴェオ・ル水門			セレパティオン洞窟			デーモンズ・コート			キランダ火山			コナル・クルハ湿原			レベナ・テ・ラ			ライナリー砂漠			ヴェレンジェ山
	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1	LV 2	LV 3	LV 1
																					宝			宝			宝					宝						サ	
	敵	敵		宝	宝		宝	宝		敵	敵		宝	宝					宝	宝													宝			サ	サ		
	敵	敵		宝	宝		宝	宝		敵	敵		宝	宝								宝	宝		宝	宝		敵						宝	宝				
																宝						宝	宝	宝	宝	宝		敵			宝								
																宝	宝																		宝	宝				
																	宝	宝													宝	宝								
		敵			宝	宝		宝	宝		敵	敵		宝	宝					宝	宝								敵	敵									宝
																													敵	敵	宝	宝							
					宝	宝																		宝			宝									サ	サ		宝
																											宝										サ		
																																							宝
																			宝	宝		宝	宝								宝	宝							
																					宝			宝			宝		敵	敵				宝					
																			宝			宝			宝											サ		
	宝			宝			宝			宝																		敵										
	宝	宝		宝			宝			宝																								宝					
													宝			宝															宝								
		宝	宝		宝	宝		宝	宝		宝	宝																敵	敵									
																宝	宝																		サ	サ		

リング系

HP系

系統	名前	効果	
ぼうぎょ系	エルフのマント	ぼうぎょ+2	
	ワンダーバングル	ぼうぎょ+3	
	まもりのゆびわ	ぼうぎょ+4	
	イージスのたて	ぼうぎょ+5	
	ねずみのしっぽ	ぼうぎょ+2	
	くまちゃん	ぼうぎょ+2	
コマンドスロット系	モーグリポケット	コマンドスロット+1個	
	チョコボポケット	コマンドスロット+1個	
	ゴブリンポケット	コマンドスロット+1個	
	ラストポケット	コマンドスロット+1個	
リング系	ファイアリング	まほう+1、コマンドスロットにセットすることでファイアが使える	
	ブリザドリング	まほう+1、コマンドスロットにセットすることでブリザドが使える	
	サンダーリング	まほう+1、コマンドスロットにセットすることでサンダーが使える	
	ケアルリング	まほう+1、コマンドスロットにセットすることでケアルが使える	
	レイズリング	まほう+1、コマンドスロットにセットすることでレイズが使える	
HP系	アースペンダント	HP+ハート1個分	
	ムーンペンダント	HP+ハート1個分	
	スターペンダント	HP+ハート1個分	
	サンペンダント	HP+ハート1個分	

出現させる方法

	リバーベル街道			ゴブリンの壁			キノコの森			カトゥリゲス鉱山			ティダの村			ジャック・モキートの館			ヴェオ・ル水門			セレバティオン洞窟			デーモンズ・コート			キランダ火山			コナル・クルハ湿原			レベナ・テ・ラ			ライナリー砂漠			ヴエレンジェ山
	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1	LV2	LV3	LV1
													宝				宝	宝																宝	宝					宝
			宝			宝			宝			宝			宝			宝																			サ	サ	宝
																								宝															
																																							宝
																			宝	宝			宝	宝		宝	宝												
																						宝	宝								宝	宝			宝	宝	サ	サ		
敵	敵	敵	宝	宝	宝	宝	宝		宝			宝	宝	宝	宝																								
													宝	宝	宝	敵									宝	宝	宝								宝	宝	宝	宝	
												宝																								宝	宝	宝	
																												敵	敵	敵								
																			敵	敵	敵																	
																						宝	宝	宝							宝	宝	宝					
																																		宝	宝	宝			
敵	敵	敵	宝	宝	宝	宝	宝	宝	宝	宝	宝	宝				敵	敵	敵																				
																敵			宝	宝	宝	宝	宝	宝	宝	宝	宝	敵	敵									
																														宝	宝	宝	宝	宝	宝	宝	宝	宝	敵

モンスターデータ

Monster Data

モンスターを効率よく倒すには、各種のデータを知ることは不可欠。以下のリストを参考に、敵の弱点を見極めておくといい。

リストの見かた

※18……Aは30／30秒、Bは60／30秒　※19……Aは1×3、Bは4×5　※20……Aは60／30秒、Bは90／30秒

❶モンスターNo.……本書で独自につけた通し番号。No.1～99はザコモンスター、No.100～116はボスモンスター。

❷名前……モンスターの名前。

❸グラフィック……モンスターの外見。

❹特性……モンスターが持つ特性。内容は以下のとおり。

- **暗黒**……ホーリー系の魔法を受けるとしばらく実体化する。実体化していないあいだはすべての耐性が2（もともと3の場合は3）になり、ホーリー系の魔法以外の攻撃からは最大で1のダメージしか受けない。
- **飛行**……通常は飛行しているが、グラビデ系の魔法を受けると地面に落ち、しばらく動かなくなる。飛行中はすべての耐性が2（もともと3の場合は3）になり、どのような攻撃からも最大で1のダメージしか受けない。
- **帯電**……「たたかう」および飛び道具でない必殺技を受けると、攻撃してきた相手に気絶（LV1：0／30秒）を発生させる。なお、これによって気絶状態になったキャラクターは1のダメージを受ける。

❺出現場所……モンスターが出現するエリアとダンジョンLV。

❻能力値……モンスターの能力値。出現場所によって異なる場合は、❺「出現場所」の欄にあるアルファベットと対応する形で記載している。なお、各能力値はダンジョンLVが1で、かつパーティがひとりのときのもの。ダンジョンLVが上がったり、パーティがふたり以上の場合は、下記の修正を受ける。また、1年目は各エリアで下の表のようにHPが少なくなる。

◆ダンジョンLVによる能力値修正

レベル	LV2	LV3
HP	×1.5	×2.5
こうげき、ぼうぎょ、まほう	×1.25	×1.75

◆パーティの人数によるHP修正

人数	2人	3人	4人
HP	×1.25	×1.5	×1.75

◆1年目の各エリアでのHP修正

エリア名	修正
リバーベル街道	×0.5
キノコの森	×0.7
カトゥリゲス鉱山	×0.8

※修正はすべて小数点以下切り捨て

❼耐性……攻撃に対する耐性。耐性の効果はグラビデとそれ以外で下の表のように異なる。なお、物理耐性とは「のけぞり」「吹き飛ばし」「ショック」「転倒」に対する耐性を示す。

◆耐性の効果

耐性	グラビデ	グラビデ以外
0	なし（残りHPの1／2のダメージを受ける）	なし
1	ダメージを1／2にする（残りHPの1／4のダメージを受ける）	発生LV1のステータス異常を無効化する
2	ダメージを1／5にする（残りHPの1／10のダメージを受ける）	ステータス異常を無効化する
3	ダメージをゼロにする	ダメージを受けず、ステータス異常を無効化する

❽連続技有効率……連続技の3発目を当てたときに、のけぞる確率。出現場所によって異なる場合は、❺「出現場所」の欄に対応したアルファベットを併記している。

❾攻撃名……本書で独自につけた攻撃の名前。

❿タイプ……攻撃のタイプ。ダメージ量が算出されるときに、「物理」はこうげきの値を、「魔法」はまほうの値をもとに計算される。タイプが「—」の攻撃はダメージを与えない。

⓫威力……攻撃の威力。ダメージ量が算出されるときに加算される。ダメージを与えない攻撃は「—」と記載。

⓬詠唱……攻撃を行なうまでに必要な詠唱動作の時間。詠唱動作を必要としない攻撃は「—」と記載。なお、この時間はダンジョンLVが上がるごとに5／30秒ずつ短縮される。また、ボーナス条件にある「なぐりこうげき」は詠唱が「—」の攻撃を、「まほうこうげき」は詠唱が「—」でない攻撃を指す。

⓭防御……クラヴァットやリルティの「まもる」で防げる攻撃には「○」を、防げない攻撃には「×」を記載。

⓮備考……攻撃に関する備考。ステータス異常を発生させる攻撃には、ステータス異常名、発生LV（＝発生させやすさ）、効果時間を記載している。なお、ステータス異常の効果時間は、ダンジョンLVによって以下の修正を受ける。

◆ダンジョンLVによるステータス異常の効果時間の修正

レベル	LV2	LV3
火炎	+40／30秒	+80／30秒
氷結	+15／30秒	+30／30秒
気絶	+25／30秒	+50／30秒
スロウ	+50／30秒	+100／30秒

レベル	LV2	LV3
ストップ	+25／30秒	+50／30秒
呪い	+100／30秒	+200／30秒
毒	+100／30秒	+200／30秒
石化	+25／30秒	+50／30秒

No.001 アーリマン

飛行

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	キノコの森	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	10	—	—
こうげき	4	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	4	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ひっかき	物理	1	—	○	—
サンダー	魔法	2	35/30秒	×	気絶LV1(100／30秒)
スロウ光線	—	—	—	○	スロウLV1(200／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

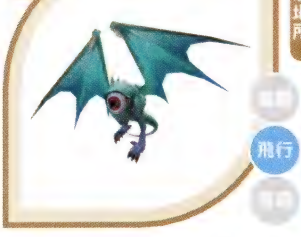
耐性

物理	0
火炎	0
氷結	2
気絶	2
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

50%

No.002 アイスアーリマン



飛行

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	キノコの森	×	(※1)	(※1)
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	20	—	—
こうげき	6	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	5	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ひっかき	物理	3	—	○	—
ブリザド	魔法	3	35/30秒	×	氷結LV1(60／30秒)
スロウ光線	—	—	—	○	スロウLV1(200／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	3
気絶	2
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

50%

※1……マルチモードでパーティが2人以上のときのみ出現

No.003 アイスボム

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	カトゥリゲス鉱山	×	○	○
A	ヴェオ・ル水門	○	○	○
A	コナル・クルハ湿原	○	○	○
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	15	—	—
こうげき	5	—	—
ぼうぎょ	3	—	—
まほう	5	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
体当たり	物理	2	—	○	—
ブリザド	魔法	3	45/30秒	×	氷結LV1(90／30秒)
メテオ	物理	5	30/30秒	×	吹き飛ばしLV2
自爆	魔法	3	—	○	氷結LV1(90／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	3
気絶	0
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

30%

No.004 アバドン

飛行

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ティダの村	×	○	○
A	コナル・クルハ湿原	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	32	—	—
こうげき	6	—	—
ぼうぎょ	5	—	—
まほう	6	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ライトカッター	物理	4	—	○	ショックLV1
ダブルカッター	物理	4×2	—	○	—
ソニックウェーブ	物理	7	—	○	吹き飛ばしLV1
カーズラ	—	—	60/30秒	×	呪いLV2(600／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	1
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

10%

No. 005 ヴァンプバット

暗黒 飛行 無属性

出現場所	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	レベナ・テ・ラ	(※2)	(※2)	(※2)
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値	能力値名	A	B	C
	HP	20	—	—
	こうげき	6	—	—
	ぼうぎょ	2	—	—
	まほう	2	—	—

攻撃データ	攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
	体当たり	物理	3	—	○	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—

耐性	
物理	0
火炎	0
氷結	2
気絶	2
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率
50%

※飛行、暗黒特性を持つが、グラビデ系の魔法を受けても地面に落ちず、ホーリー系の魔法を受けても実体化しない　※2……マルチモードでパーティが2人以上のときのみ出現

No. 006 ウォータープリン

無属性 飛行 無属性

出現場所	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ヴェオ・ル水門	○	○	○
B	ゴーレム戦	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値	能力値名	A	B	C
	HP	14	14	—
	こうげき	5	4	—
	ぼうぎょ	3	3	—
	まほう	3	2	—

攻撃データ	攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
	体当たり	物理	(※6)	—	○	—
	アシッドブレス	—	—	—	○	スロウLV1(※7)
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—

耐性	
物理	0
火炎	(※3)
氷結	3
気絶	(※4)
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	3
ストップ	(※5)

連続技有効率
5%

※3……**A**は0、**B**は1　※4……**A**は2、**B**は0　※5……**A**は3、**B**は0　※6……**A**は2、**B**は1　※7……**A**は150／30秒、**B**は300／30秒

No. 007 エレキクラゲ

無属性 飛行 雷属

出現場所	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ゴブリンの壁	○	○	○
A	セレパティオン洞窟	○	○	○
B	ケイブウォーム戦	○	○	○
-	—	—	—	—

能力値	能力値名	A	B	C
	HP	12	12	—
	こうげき	4	2	—
	ぼうぎょ	2	2	—
	まほう	4	2	—

攻撃データ	攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
	体当たり	物理	1	—	○	ショックLV1
	サンダー	魔法	(※8)	45/30秒	×	気絶LV1(※9)
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—

耐性	
物理	0
火炎	1
氷結	0
気絶	3
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率
25%

※8……**A**は2、**B**は1　※9……**A**は100／30秒、**B**は150／30秒

No. 008 エレキスコーピオン

無属性 無属性 雷属

出現場所	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ライナリー砂漠(※10)	×	○	○
B	ライナリー砂漠(※10)	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値	能力値名	A	B	C
	HP	15	12	—
	こうげき	6	5	—
	ぼうぎょ	5	5	—
	まほう	6	2	—

攻撃データ	攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
	毒針	魔法	(※11)	—	○	毒LV1(600／30秒)
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—

耐性	
物理	0
火炎	2
氷結	0
気絶	3
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率
25%

※10……アントリオンと戦うマップに出現する個体は**B**。それ以外のマップに出現する個体は**A**　※11……**A**は4、**B**は2

No.009 オーガ

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	カトゥリゲス鉱山	○	○	○
B	キランダ火山	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	48	48	—
こうげき	5	6	—
ぼうぎょ	2	5	—
まほう	2	2	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ハンマー	物理	(※12)	—	○	—
左フック	物理	(※13)	—	○	吹き飛ばしLV1
衝撃波	物理	1	—	○	ショックLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	1
氷結	1
気絶	0
ホーリー	0
グラビデ	2
スロウ	1
ストップ	3

連続技有効率

25%

※12……Aは2、Bは5　※13……Aは1、Bは4

No.010 オーク

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	カトゥリゲス鉱山	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	16	—	—
こうげき	4	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ソード	物理	2	—	○	—
シールド	—	—	—	—	前方からの「たたかう」や必殺技を無効化
バッシュアタック	物理	1	—	○	ショックLV1
こける	物理	1	—	○	吹き飛ばしLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

50%

No.011 オーク（スピア）

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	カトゥリゲス鉱山	×	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	20	—	—
こうげき	4	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
スピア	物理	2	—	○	吹き飛ばしLV1
シールド	—	—	—	—	前方からの「たたかう」や必殺技を無効化
バッシュアタック	物理	1	—	○	ショックLV1
こける	物理	0	—	○	吹き飛ばしLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

50%

No.012 オーク（メイス）

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	カトゥリゲス鉱山	×	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	16	—	—
こうげき	4	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
メイス	物理	2	—	○	ショックLV1
シールド	—	—	—	—	前方からの「たたかう」や必殺技を無効化
バッシュアタック	物理	1	—	○	ショックLV1
こける	物理	0	—	○	吹き飛ばしLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

50%

No.013 オークポーン

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	カトゥリゲス鉱山	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	16	—	—
こうげき	3	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ソード	物理	2	—	○	—
バッシュアタック	物理	1	—	○	ショックLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

No.014 オークポーン(スピア)

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	カトゥリゲス鉱山	×	(※14)	(※14)
-	—	-	-	-
-	—	-	-	-
-	—	-	-	-

能力値

能力値名	A	B	C
HP	20	—	—
こうげき	3	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
スピア	物理	2	—	○	吹き飛ばしLV1
バッシュアタック	物理	1	—	○	ショックLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

※14……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

No.015 オークポーン(メイス)

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	カトゥリゲス鉱山	×	×	(※15)
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	16	—	—
こうげき	3	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
メイス	物理	2	—	○	ショックLV1
バッシュアタック	物理	1	—	○	ショックLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

※15……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

No.016 オークメイジ

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	カトゥリゲス鉱山	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	16	—	—
こうげき	2	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	4	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ファイア	魔法	2	45/30秒	×	火炎LV1(160/30秒)
ブリザド	魔法	2	45/30秒	×	氷結LV1(60/30秒)
サンダー	魔法	2	45/30秒	×	気絶LV1(100/30秒)
カーズ	—	—	50/30秒	×	呪いLV1(400/30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

5%

No.017 オチュー

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	キノコの森	×	○	○
A	ジャック・モキートの館	×	×	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	40	—	—
こうげき	5	—	—
ぼうぎょ	3	—	—
まほう	5	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	2
気絶	2
ホーリー	0
グラビデ	2
スロウ	0
ストップ	0

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
触手	物理	2	—	○	ショックLV1
スロウ	—	—	45/30秒	×	スロウLV1(300／30秒)
バイオラ	魔法	2	55/30秒	×	毒LV2(600／30秒)
高速スピン	物理	2	—	○	吹き飛ばしLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

連続技有効率: 20%

No.018 ガーゴイル

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ジャック・モキートの館	○	○	○
A	レベナ・テ・ラ	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	5	—	—
こうげき	4	—	—
ぼうぎょ	16	—	—
まほう	4	—	—

耐性

物理	0
火炎	3
氷結	3
気絶	3
ホーリー	3
グラビデ	(※16)
スロウ	3
ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ひっかき	物理	1	—	○	—
ファイアボール	魔法	2	—	○	火炎LV1(240／30秒)
アイスボール	魔法	2	—	○	氷結LV1(90／30秒)
サンダーボール	魔法	2	—	○	気絶LV1(150／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

連続技有効率: 30%

※16……耐性は0だが、地上に落ちたあとは命中しない

No.019 ギガース

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	セレバティオン洞窟	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	60	—	—
こうげき	5	—	—
ぼうぎょ	4	—	—
まほう	5	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	3
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	2
スロウ	0
ストップ	0

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
右フック	物理	3	—	○	ショックLV1
左フック	物理	3	—	○	—
ギガブレス	魔法	2	—	○	氷結LV1(90／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

連続技有効率: 50%

No.020 ギガントード

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ヴェオ・ル水門	○	○	○
B	コナル・クルハ湿原	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	24	32	—
こうげき	5	6	—
ぼうぎょ	3	6	—
まほう	5	6	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	3
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	3
ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
舌なめ	物理	2	—	○	吹き飛ばしLV1
ブリザド	魔法	2	45/30秒	×	氷結LV1(90／30秒)
ブリザラ	魔法	1×3	30/30秒	×	氷結LV2(90／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

連続技有効率: 15%

No.021 キマイラ

出現場所	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ライナリー砂漠	○	○	○
A	ヴェレンジェ山	○	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値	能力値名	A	B	C
	HP	48	—	—
	こうげき	6	—	—
	ぼうぎょ	5	—	—
	まほう	7	—	—

攻撃データ	攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
	ホーンアタック	物理	6	—	○	—
	スネークテイル	物理	3	—	○	吹き飛ばしLV1
	ファイアブレス	魔法	4	—	○	火炎LV1(240／30秒)
	ブリザード	魔法	4	—	○	氷結LV1(90／30秒)
	サンダーサークル	魔法	4	—	○	気絶LV1(150／30秒)
	—	—	—	—	—	—

耐性	
物理	0
火炎	2
氷結	2
気絶	2
ホーリー	0
グラビデ	2
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率
15%

No.022 キャプテンリザード

出現場所	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	セレパティオン洞窟	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値	能力値名	A	B	C
	HP	15	—	—
	こうげき	5	—	—
	ぼうぎょ	4	—	—
	まほう	5	—	—

攻撃データ	攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
	ソード	物理	3	—	○	—
	カーズラ	—	—	0/30秒	×	呪いLV2(600／30秒)
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—

耐性	
物理	2
火炎	2
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	1
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率
10%

No.023 キャリオンワーム

出現場所	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	キノコの森	×	×	○
A	ティダの村(※17)	○	○	○
B	ティダの村(※17)	○	○	○
-	—	—	—	—

能力値	能力値名	A	B	C
	HP	24	24	—
	こうげき	4	5	—
	ぼうぎょ	2	3	—
	まほう	4	5	—

攻撃データ	攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
	体当たり	物理	1	—	○	吹き飛ばしLV1
	毒りん粉	魔法	1	—	○	毒LV1(500／30秒)
	サンダー	魔法	2	45/30秒	×	気絶LV1(125／30秒)
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—

耐性	
物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	3
ホーリー	0
グラビデ	2
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率
A:10%、B:5%

※17……移動する個体は**A**、移動しない個体は**B**

No.024 キラービー

出現場所	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	セレパティオン洞窟	○	○	○
A	デーモンズ・コート	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値	能力値名	A	B	C
	HP	6	—	—
	こうげき	5	—	—
	ぼうぎょ	2	—	—
	まほう	5	—	—

攻撃データ	攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
	針	物理	2	—	○	ショックLV1
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—

耐性	
物理	0
火炎	0
氷結	2
気絶	2
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率
50%

No.025 クァール

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ジャック・モキートの館	○	○	○
A	デーモンズ・コート	○	○	○
A	キランダ火山	○	○	○
B	リザードマンキング戦	○	○	○

能力値

能力値名	A	B	C
HP	20	15	—
こうげき	4	3	—
ぼうぎょ	3	2	—
まほう	5	4	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ひっかく	物理	1	—	○	—
ヒゲ	物理	1	—	○	吹き飛ばしLV1
ファイア	魔法	2	(※18)	×	火炎LV1(240／30秒)
ブリザド	魔法	2	(※18)	×	氷結LV1(90／30秒)
サンダー	魔法	2	(※18)	×	気絶LV1(150／30秒)
ブラスター	魔法	(※19)	(※20)	×	気絶LV2(150／30秒)

※18……Aは30／30秒、Bは60／30秒　※19……Aは1×3、Bは4×5　※20……Aは60／30秒、Bは90／30秒

耐性

物理	0
火炎	2
氷結	2
気絶	2
ホーリー	0
グラビデ	3
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

A:10%、B:25%

No.026 グリフォン

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	リバーベル街道	×	○	○
A	ヴェオ・ル水門	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	32	—	—
こうげき	5	—	—
ぼうぎょ	4	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
テイルアタック	物理	2	—	○	—
衝撃波	物理	1	—	○	ショックLV1
ソニックウィング	物理	3	—	○	—
——	—	—	—	—	—
——	—	—	—	—	—
——	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	2
ホーリー	0
グラビデ	2
スロウ	1
ストップ	3

連続技有効率

25%

No.027 グレムリン

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	キノコの森	○	○	○
A	ティダの村	○	○	○
A	ジャック・モキートの館	○	○	○
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	12	—	—
こうげき	4	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ヘッドアタック	物理	1	—	○	ショックLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	2
氷結	0
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

No.028 ケルベロス

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ゴブリンの壁	×	○	○
A	レベナ・テ・ラ	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	32	—	—
こうげき	6	—	—
ぼうぎょ	5	—	—
まほう	6	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ひっかき	物理	4×2	—	○	吹き飛ばしLV1
ソニックブーム	物理	4	—	○	吹き飛ばしLV1
ファイアブレス	魔法	4	—	○	火炎LV1(160／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	2
氷結	0
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	1
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

20%

No.029 コウモリ

暗黒 飛行 毒

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ゴブリンの壁	○	○	○
A	カトゥリゲス鉱山	×	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	5	—	—
こうげき	4	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
体当たり	物理	1	—	○	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	2
気絶	2
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

50%

No.030 ゴースト

暗黒 飛行 無属

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ゴブリンの壁	×	○	○
A	コナル・クルハ湿原	○	○	○
A	レベナ・テ・ラ	○	○	○
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	20	—	—
こうげき	5	—	—
ぼうぎょ	4	—	—
まほう	6	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
つっつき	物理	3	—	○	—
アイスサークル	魔法	4	35/30秒	×	氷結LV1（90／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	1
氷結	3
気絶	0
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

5%

No.031 コカトリス

暗黒 飛行 毒

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	カトゥリゲス鉱山	×	○	○
A	セレパティオン洞窟	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	18	—	—
こうげき	5	—	—
ぼうぎょ	4	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
石化くちばし	—	—	—	○	石化LV1（150／30秒）
ボイズンブレス	魔法	1	—	○	毒LV1（600／30秒）
ウロコミサイル	物理	2	—	○	—
スロウ	—	—	45/30秒	×	スロウLV1（300／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	2
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

No.032 ゴブリン

無属 飛行 毒

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	リバーベル街道	○	○	○
A	ゴブリンの壁	○	○	○
B	ゴブリンキング戦	○	○	○
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	12	12	—
こうげき	4	2	—
ぼうぎょ	2	2	—
まほう	2	2	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ソード	物理	1	—	○	—
投石	物理	1	—	○	ショックLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	0
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

A：30%、B：25%

No.033 ゴブリン（スピア）

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	リバーベル街道	×	○	○
	ゴブリンの壁	×	○	○
B	ゴブリンキング戦	○	○	○
–	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	15	15	—
こうげき	4	3	—
ぼうぎょ	2	2	—
まほう	2	2	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
スピア	物理	1	—	○	吹き飛ばしLV1
投石	物理	1	—	○	ショックLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	0
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

A：30%、B：25%

No.034 ゴブリン（メイス）

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	リバーベル街道	×	×	○
	ゴブリンの壁	×	○	○
B	ゴブリンキング戦	×	(※21)	(※21)
–	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	18	12	—
こうげき	4	2	—
ぼうぎょ	2	2	—
まほう	2	2	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
メイス	物理	1	—	○	ショックLV1
投石	物理	1	—	○	ショックLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	0
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

A：30%、B：25%

※21……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現

No.035 ゴブリンチーフ

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	リバーベル街道	○	○	○
	ゴブリンの壁	○	○	○
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	24	—	—
こうげき	4	—	—
ぼうぎょ	3	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ソード	物理	2	—	○	—
投石	物理	2	—	○	ショックLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	2
火炎	0
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	1
スロウ	1
ストップ	1

連続技有効率

10%

No.036 ゴブリンメイジ

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	リバーベル街道	×	○	○
	ゴブリンの壁	○	○	○
B	キランダ火山	○	○	○
–	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	12	15	—
こうげき	2	2	—
ぼうぎょ	2	4	—
まほう	4	6	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ファイア	魔法	2	45/30秒	×	火炎LV1（240／30秒）
ブリザド	魔法	2	45/30秒	×	氷結LV1（90／30秒）
ブリザラ	魔法	2×3	30/30秒	×	氷結LV2（90／30秒）
サンダー	魔法	2	45/30秒	×	気絶LV1（150／30秒）
スロウ	—	—	50/30秒	×	スロウLV1（300／30秒）
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	0
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

A：5%、B：25%

No.037 サハギン

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	セレパティオン洞窟	○	○	○
A	コナル・クルハ湿原	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	18	—	—
こうげき	5	—	—
ぼうぎょ	4	—	—
まほう	5	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ひっかき	物理	3	—	○	—
ブリザド	魔法	3	45/30秒	×	氷結LV1(90／30秒)
水鉄砲	物理	3	—	○	—
フロストニードル	魔法	4	—	○	氷結LV1(90／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	2
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

No.038 サハギンロード

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	コナル・クルハ湿原	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	30	—	—
こうげき	7	—	—
ぼうぎょ	6	—	—
まほう	7	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ひっかき	物理	4	—	○	—
ブリザラ	魔法	1×3	0/30秒	×	氷結LV2(90／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	1
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	2
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

15%

No.039 サボテンダー

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ライナリー砂漠	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	15	—	—
こうげき	6	—	—
ぼうぎょ	5	—	—
まほう	6	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
サマーソルト	物理	4	—	○	—
はりせんぼん	物理	6	—	○	—
サンダー	魔法	4	30/30秒	×	気絶LV1(75／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	3
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

5%

No.040 サンダーボム

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	カトゥリゲス鉱山	×	○	○
A	コナル・クルハ湿原	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	15	—	—
こうげき	5	—	—
ぼうぎょ	3	—	—
まほう	5	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
体当たり	物理	2	—	○	—
サンダー	魔法	3	45/30秒	×	気絶LV1(150／30秒)
メテオ	物理	5	30/30秒	×	吹き飛ばしLV2
自爆	物理	3	—	○	ショックLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	0
気絶	3
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

30%

No.041 サンドサハギン

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ライナリー砂漠	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	18	—	—
こうげき	6	—	—
ぼうぎょ	6	—	—
まほう	6	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ひっかき	物理	4	—	○	—
ブリザド	魔法	5	45/30秒	○	氷結LV1（90／30秒）
フロストニードル	魔法	6	—	○	氷結LV1（90／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	2
氷結	0
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

No.042 シェード

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ヴェレンジェ山	○	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	25	—	—
こうげき	11	—	—
ぼうぎょ	7	—	—
まほう	11	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ソード	物理	2	—	○	—
スロウ	—	—	30/30秒	×	スロウLV1（300／30秒）
カーズ	—	—	45/30秒	×	呪いLV1（600／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	1
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	3
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

10%

No.043 シェード（スピア）

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ヴェレンジェ山	○	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	25	—	—
こうげき	11	—	—
ぼうぎょ	7	—	—
まほう	11	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
スピア	物理	2	—	○	吹き飛ばしLV1
スロウ	—	—	30/30秒	×	スロウLV1（300／30秒）
カーズ	—	—	45/30秒	×	呪いLV1（600／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	1
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	3
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

10%

No.044 シェード（メイス）

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ヴェレンジェ山	○	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	25	—	—
こうげき	11	—	—
ぼうぎょ	7	—	—
まほう	11	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
メイス	物理	2	—	○	ショックLV1
スロウ	—	—	30/30秒	×	スロウLV1（300／30秒）
カーズ	—	—	45/30秒	×	呪いLV1（600／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	1
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	3
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

10%

No.045 ズー

飛行

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ライナリー砂漠	○	○	○
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	48	—	—
こうげき	7	—	—
ぼうぎょ	3	—	—
まほう	7	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
キック	物理	5	—	○	—
ソニックブーム	物理	4	—	○	吹き飛ばしLV1
ファイアボール	魔法	4	—	○	火炎LV1（240／30秒）
アイスボール	魔法	4	—	○	氷結LV1（90／30秒）
サンダーボール	魔法	4	—	○	気絶LV1（150／30秒）
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	2
気絶	2
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

50%

No.046 スケルトン

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ティダの村	○	○	○
B	レベナ・テ・ラ	○	○	○
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	15	18	—
こうげき	5	5	—
ぼうぎょ	3	4	—
まほう	2	2	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ソード	物理	（※22）	—	○	—
振り下ろし	物理	（※23）	—	○	—
シールド	—	—	—	—	前方からの「たたかう」や必殺技を無効化
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

※22……Aは1、Bは4　※23……Aは4、Bは6

No.047 スケルトン（スピア）

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ティダの村	×	○	○
B	レベナ・テ・ラ	×	○	○
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	18	18	—
こうげき	5	5	—
ぼうぎょ	3	4	—
まほう	2	2	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
スピア	物理	（※24）	—	○	吹き飛ばしLV1
振り下ろし	物理	（※25）	—	○	—
シールド	—	—	—	—	前方からの「たたかう」や必殺技を無効化
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

※24……Aは1、Bは4　※25……Aは4、Bは6

No.048 スケルトン（メイス）

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ティダの村	×	○	○
B	アームストロング戦	（※26）	（※26）	（※26）
C	レベナ・テ・ラ	（※27）	○	○
–	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	15	12	18
こうげき	5	3	5
ぼうぎょ	3	2	4
まほう	2	2	2

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
メイス	物理	（※28）	—	○	ショックLV1
振り下ろし	物理	（※29）	—	○	—
シールド	—	—	—	—	前方からの「たたかう」や必殺技を無効化
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

※26……マルチモードでパーティが2人以上のときのみ出現　※27……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現
※28……AとBは1、Cは4　※29……Aは4、Bは2、Cは6

No. 049 スケルトンメイジ

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ティダの村	○	○	○
B	アームストロング戦	(※30)	○	○
C	レベナ・テ・ラ	○	○	○
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	15	12	18
こうげき	2	2	2
ぼうぎょ	3	2	4
まほう	5	3	6

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ファイア	魔法	2	45/30秒	×	火炎LV1(※31)
ブリザド	魔法	2	45/30秒	×	氷結LV1(60/30秒)
ブリザラ	魔法	2×3	30/30秒	×	氷結LV2(60/30秒)
サンダー	魔法	2	45/30秒	×	気絶LV1(※32)
カーズ	—	—	50/30秒	×	呪いLV1(600/30秒)
カーズラ	—	—	30/30秒	×	呪いLV2(400/30秒)

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

A、C:5%、B:25%

※30……シングルモードかマルチモードでパーティが2人以下のときのみ出現　※31……AとCは160/30秒、Bは240/30秒　※32……AとCは100/30秒、Bは150/30秒

No. 050 スケルトンメイジ(炎)

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	レベナ・テ・ラ	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	9	—	—
こうげき	2	—	—
ぼうぎょ	4	—	—
まほう	4	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ファイラ	魔法	1×3	30/30秒	×	火炎LV2(160/30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	3
気絶	3
ホーリー	3
グラビデ	3
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

5%

No. 051 スケルトンメイジ(氷)

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	レベナ・テ・ラ	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	9	—	—
こうげき	2	—	—
ぼうぎょ	4	—	—
まほう	4	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ブリザラ	魔法	2×3	30/30秒	×	氷結LV2(60/30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	3
氷結	0
気絶	3
ホーリー	3
グラビデ	3
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

5%

No. 052 スケルトンメイジ(雷)

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	レベナ・テ・ラ	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	9	—	—
こうげき	2	—	—
ぼうぎょ	4	—	—
まほう	4	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
サンダラ	魔法	1×3	60/30秒	×	気絶LV2(100/30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	3
氷結	3
気絶	0
ホーリー	3
グラビデ	3
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

5%

No.053 スコーピオン

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ライナリー砂漠(※33)	○	○	○
B	ライナリー砂漠(※33)	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	15	12	—
こうげき	6	5	—
ぼうぎょ	5	5	—
まほう	6	2	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
毒針	魔法	(※34)	—	○	毒LV1(600／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	2
氷結	0
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

※33……アントリオンと戦うマップに出現する個体は**B**、それ以外のマップに出現する個体は**A**　※34……**A**は2、**B**は4

No.054 ストーンサハギン

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	コナル・クルハン湿原	○	○	○
B	ドラゴンゾンビ戦	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	8	8	—
こうげき	6	4	—
ぼうぎょ	16	16	—
まほう	6	2	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ひっかき	物理	3	—	○	—
ブリザド	魔法	4	45/30秒	○	氷結LV1(90／30秒)
フロストニードル	魔法	(※35)	—	○	氷結LV1(90／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	3
氷結	3
気絶	3
ホーリー	3
グラビデ	0
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

A:5%、**B**:25%

※35……**A**は5、**B**は4

No.055 ストーンプラント

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	キノコの森	×	○	○
	ティダの村	×	○	○
B	モルボル戦	×	×	(※36)
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	8	8	—
こうげき	4	4	—
ぼうぎょ	16	16	—
まほう	2	4	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
種飛ばし	物理	(※38)	—	○	—
胞子	魔法	(※38)	45/30秒	×	毒LV1(600／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	3
氷結	3
気絶	3
ホーリー	3
グラビデ	(※37)
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

A:2%、**B**:25%

※36……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現　※37……**A**は0、**B**は3　※38……**A**は1、**B**は4

No.056 ストーンヘッジ

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	リバーベル街道	×	○	○
	キノコの森	×	×	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	8	—	—
こうげき	4	—	—
ぼうぎょ	16	—	—
まほう	4	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
体当たり	物理	1	—	○	—
衝撃波	物理	2	—	○	吹き飛ばしLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	3
氷結	3
気絶	3
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

15%

No.057 スノームー

出現場所	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	コナル・クルハ湿原	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値	能力値名	A	B	C
	HP	18	—	—
	こうげき	6	—	—
	ぼうぎょ	4	—	—
	まほう	2	—	—

攻撃データ	攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
	ひっかく	物理	2	—	○	—
	テイルアタック	物理	2	—	○	吹き飛ばしLV1
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—

耐性	
物理	0
火炎	0
氷結	3
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率
25%

No.058 スフィア

出現場所	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ヴェレンジェ山	○	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値	能力値名	A	B	C
	HP	18	—	—
	こうげき	12	—	—
	ぼうぎょ	7	—	—
	まほう	12	—	—

攻撃データ	攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
	体当たり	物理	2	—	○	ショックLV1
	ストップ	—	—	30/30秒	×	ストップLV1（150／30秒）
	スロウ	—	—	30/30秒	×	スロウLV1（300／30秒）
	バイオ	魔法	3	30/30秒	×	毒LV1（600／30秒）
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—

耐性	
物理	0
火炎	2
氷結	2
気絶	2
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率
30%

No.059 ソニックバット

出現場所	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	セレパティオン洞窟	×	○	○
	レベナ・テ・ラ	(※39)	(※39)	(※39)
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値	能力値名	A	B	C
	HP	6	—	—
	こうげき	4	—	—
	ぼうぎょ	2	—	—
	まほう	2	—	—

攻撃データ	攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
	体当たり	物理	3	—	○	—
	超音波	物理	3	—	○	ショックLV1
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—

耐性	
物理	0
火炎	0
氷結	2
気絶	2
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率
50%

※39……シングルモードかマルチモードでパーティが1人のときのみ出現

No.060 ダークプリン

出現場所	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	コナル・クルハ湿原	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値	能力値名	A	B	C
	HP	20	—	—
	こうげき	6	—	—
	ぼうぎょ	4	—	—
	まほう	3	—	—

攻撃データ	攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
	体当たり	物理	3	—	○	—
	アシッドブレス	—	—	—	○	スロウLV1（150／30秒）
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—

耐性	
物理	0
火炎	0
氷結	2
気絶	2
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率
5%

No.061 ダークヘッジ

暗黒

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	リバーベル街道	×	×	○
A	キノコの森	×	×	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	15	—	—
こうげき	4	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	4	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
体当たり	物理	1	—	○	—
衝撃波	物理	2	—	○	吹き飛ばしLV1
カーズ	—	—	40/30秒	×	呪いLV1（400／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	2
氷結	2
気絶	2
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

30%

No.062 つかいま（青）

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	クリスタルワールド	○	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	15	—	—
こうげき	11	—	—
ぼうぎょ	9	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ウィップテイル	物理	2	—	○	ショックLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	1
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

No.063 つかいま（青・魔法）

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	クリスタルワールド	○	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	24	—	—
こうげき	2	—	—
ぼうぎょ	9	—	—
まほう	11	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ファイラ	魔法	1×3	60/30秒	×	火炎LV2（240／30秒）
ブリザラ	魔法	1×3	60/30秒	×	氷結LV2（90／30秒）
サンダラ	魔法	1×3	60/30秒	×	気絶LV2（150／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	1
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

No.064 つかいま（赤）

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	クリスタルワールド	○	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	24	—	—
こうげき	12	—	—
ぼうぎょ	9	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ウィップテイル	物理	3	—	○	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	1
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

No.065 でかいま

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	クリスタルワールド	○	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	120	—	—
こうげき	12	—	—
ぼうぎょ	9	—	—
まほう	12	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ウィップテイル	物理	8	—	○	ショックLV1
バイオラ	魔法	6	45/30秒	×	毒LV2(600／30秒)
カーズラ	—	—	30/30秒	×	呪いLV2(600／30秒)
ストップ	—	—	90/30秒	×	ストップLV2(150／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	1
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

No.066 デスナイト

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ヴェレンジェ山	○	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	48	—	—
こうげき	12	—	—
ぼうぎょ	10	—	—
まほう	12	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ソード	物理	3	—	○	—
メイス	物理	3	—	○	ショックLV1
衝撃波	物理	2	—	○	ショックLV1
回転攻撃	物理	2	—	○	吹き飛ばしLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	1
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	2
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

30%

No.067 テンタクル(炎)

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ヴェレンジェ山	○	—	—
B	メテオバラサイト戦	○	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	48	36	—
こうげき	12	12	—
ぼうぎょ	9	9	—
まほう	12	12	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
なぎ払い	物理	2	—	○	吹き飛ばしLV1
ファイラ	魔法	1×3	45/30秒	×	火炎LV2(240／30秒)
ファイアボール	魔法	2	—	×	火炎LV2(240／30秒)
クエイク	—	—	—	×	転倒LV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	3
氷結	0
気絶	(※40)
ホーリー	0
グラビデ	(※41)
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

※40……**A**は1、**B**は0　※41……**A**は2、**B**は0

No.068 テンタクル(氷)

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ヴェレンジェ山	○	—	—
B	メテオバラサイト戦	○	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	48	36	—
こうげき	12	12	—
ぼうぎょ	9	9	—
まほう	12	12	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
なぎ払い	物理	2	—	○	吹き飛ばしLV1
ブリザラ	魔法	1×3	70/30秒	×	氷結LV2(90／30秒)
アイスボール	魔法	2	—	×	氷結LV2(90／30秒)
クエイク	—	—	—	×	転倒LV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	3
気絶	(※42)
ホーリー	0
グラビデ	(※43)
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

※42……**A**は1、**B**は0　※43……**A**は2、**B**は0

No.069 テンタクル（雷）

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ヴェレンジェ山	○	—	—
B	メテオパラサイト戦	○	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	48	36	—
こうげき	12	12	—
ぼうぎょ	9	9	—
まほう	12	12	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
なぎ払い	物理	2	—	○	吹き飛ばしLV1
サンダラ	魔法	1×3	45/30秒	×	気絶LV2（150／30秒）
サンダーボール	魔法	2	—	×	気絶LV2（150／30秒）
クエイク	—	—	—	×	転倒LV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	（※44）
氷結	（※44）
気絶	3
ホーリー	0
グラビデ	（※45）
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

※44……Aは1、Bは0　※45……Aは2、Bは0

No.070 テンタクル（闇）

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ヴェレンジェ山	○	—	—
B	メテオパラサイト戦	○	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	48	36	—
こうげき	12	12	—
ぼうぎょ	9	9	—
まほう	12	12	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
なぎ払い	物理	2	—	○	吹き飛ばしLV1
スロウガ	—	—	30/30秒	×	スロウLV2（300／30秒）
ポイズンボール	魔法	2	—	×	毒LV2（600／30秒）
クエイク	—	—	—	×	転倒LV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	（※46）
氷結	（※46）
気絶	（※46）
ホーリー	0
グラビデ	3
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

25%

※46……Aは1、Bは2

No.071 トンベリ

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ヴェレンジェ山	○	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	24	—	—
こうげき	12	—	—
ぼうぎょ	10	—	—
まほう	12	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ほうちょう	物理	1	—	○	ショックLV1
みんなのうらみ	物理	10	—	×	—
スロウ	—	—	40/30秒	×	スロウLV1（300／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	1
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	3
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

5%

No.072 トンベリコック

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ジャック・モキートの館	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	15	—	—
こうげき	4	—	—
ぼうぎょ	3	—	—
まほう	4	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ほうちょう	物理	1	—	○	ショックLV1
みんなのうらみ	物理	8	—	×	—
スロウ	—	—	50/30秒	×	スロウLV1（200／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	1
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	1
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

30%

No.073 ナイトメア

暗黒

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	レベナ・テ・ラ	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	30	—	—
こうげき	6	—	—
ぼうぎょ	4	—	—
まほう	6	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
体当たり	物理	4	—	○	—
ファイアボール	魔法	4	—	○	火炎LV1（240／30秒）
アイスボール	魔法	4	—	○	氷結LV1（90／30秒）
サンダーボール	魔法	4	—	○	気絶LV1（150／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	1
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	1
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

5%

No.074 プチワーム

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	キノコの森	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	12	—	—
こうげき	4	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
体当たり	物理	1	—	○	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	3
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

10%

No.075 プリン

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ゴブリンの壁	○	○	○
B	コナル・クルハ湿原	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	10	20	—
こうげき	4	6	—
ぼうぎょ	2	5	—
まほう	3	6	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
体当たり	物理	（※48）	—	○	—
アシッドブレス	—	—	—	○	スロウLV1（150／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	（※47）
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

5%

※47……**A**は2、**B**は1　※48……**A**は1、**B**は3

No.076 ブレイザビートル

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	セレパティオン洞窟	○	○	○
A	キランダ火山	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	32	—	—
こうげき	6	—	—
ぼうぎょ	5	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
シザースマッシュ	物理	3×2	—	○	—
パワーホーン	物理	4	—	○	吹き飛ばしLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	1
火炎	0
氷結	0
気絶	0
ホーリー	0
グラビデ	1
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

5%

No.077 ヘッジホッグパイ

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	リバーベル街道	○	○	×
A	キノコの森	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	12	—	—
こうげき	4	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	4	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
体当たり	物理	1	—	○	—
衝撃波	物理	1	—	○	吹き飛ばしLV1
ファイア	魔法	1	40/30秒	×	火炎LV1（160／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	2
氷結	0
気絶	0
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

30%

No.078 ベヒーモス

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	コナル・クルハ湿原	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	72	—	—
こうげき	8	—	—
ぼうぎょ	5	—	—
まほう	6	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
右フック	物理	4	—	○	—
ファイアテイル	魔法	3	—	○	火炎LV1（120／30秒）
アイステイル	魔法	3	—	○	氷結LV1（45／30秒）
ライトニングホーン	魔法	4	—	○	気絶LV1（75／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	1
火炎	1
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	2
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

50%

No.079 ヘルプラント

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	キノコの森	○	○	○
A	ティダの村	○	○	○
B	モルボル戦	○	○	○
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	12	12	—
こうげき	4	4	—
ぼうぎょ	2	2	—
まほう	2	4	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
種飛ばし	物理	1	—	○	—
胞子	魔法	(※49)	45/30秒	×	毒LV1（600／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

A：2%、B：25%

※49……Aは1、Bは0

No.080 ボム

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	カトゥリゲス鉱山	○	○	○
A	ティダの村	○	○	○
A	デーモンズ・コート	○	○	○
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	12	—	—
こうげき	4	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	4	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
体当たり	物理	1	—	○	—
ファイア	魔法	2	45/30秒	×	火炎LV1（240／30秒）
メテオ	物理	4	30/30秒	×	吹き飛ばしLV2
自爆	魔法	2	—	○	火炎LV1（240／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	3
氷結	0
気絶	0
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

30%

No.081 マジックプラント

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ティダの村	×	○	○
A	コナル・クルハ湿原	○	○	○
B	キノコの森	×	×	○
–	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	18	12	—
こうげき	5	4	—
ぼうぎょ	4	2	—
まほう	6	4	—

耐性

物理	0
火炎	2
氷結	2
気絶	2
ホーリー	0
グラビデ	2
スロウ	3
ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
種飛ばし	物理	(※50)	—	○	—
胞子	魔法	3	—	×	毒LV1(600／30秒)
ファイア	魔法	(※51)	(※52)	×	火炎LV1(240／30秒)
ブリザド	魔法	(※51)	(※52)	×	氷結LV1(90／30秒)
サンダー	魔法	(※51)	(※52)	×	気絶LV1(150／30秒)
スロウ	—	—	(※53)	×	スロウLV1(300／30秒)

連続技有効率

A：2%、B：25%

※50……Aは3、Bは1　※51……Aは4、Bは2　※52……Aは20／30秒、Bは45／30秒　※53……Aは25／30秒、Bは50／30秒

No.082 ミミック

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	レベナ・テ・ラ	○	○	○
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	20	—	—
こうげき	6	—	—
ぼうぎょ	5	—	—
まほう	6	—	—

耐性

物理	0
火炎	3
氷結	3
気絶	3
ホーリー	3
グラビデ	3
スロウ	3
ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ジャンククラッシュ	物理	4	—	○	—
ファイア	魔法	4	30/30秒	×	火炎LV1(240／30秒)
ブリザド	魔法	4	30/30秒	×	氷結LV1(90／30秒)
サンダー	魔法	4	30/30秒	×	気絶LV1(150／30秒)
ストップ	—	—	50/30秒	×	ストップLV1(150／30秒)
—	—	—	—	—	—

連続技有効率

50%

No.083 ムー

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	リバーベル街道	○	○	○
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	10	—	—
こうげき	4	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	4	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	0
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ひっかく	物理	1	—	○	—
テイルアタック	物理	1	—	○	吹き飛ばしLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

連続技有効率

25%

No.084 ラヴァアーリマン

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	キランダ火山	○	○	○
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	20	—	—
こうげき	6	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	5	—	—

耐性

物理	0
火炎	3
氷結	2
気絶	2
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	3
ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ひっかき	物理	3	—	○	—
ファイア	魔法	3	35/30秒	×	火炎LV1(160／30秒)
スロウ光線	—	—	—	○	スロウLV1(200／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

連続技有効率

50%

No.085 ラヴァムー

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	キランダ火山	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	18	—	—
こうげき	6	—	—
ぼうぎょ	4	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ひっかき	物理	2	—	○	—
テイルアタック	物理	2	—	○	吹き飛ばしLV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	3
氷結	0
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

25%

No.086 ラミア

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	キランダ火山	○	○	○
A	ライナリー砂漠	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	15	—	—
こうげき	6	—	—
ぼうぎょ	6	—	—
まほう	6	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ダガー	物理	4×2	—	○	—
スロウ	—	—	15/30秒	×	スロウLV1（300／30秒）
ストップ	—	—	15/30秒	×	ストップLV1（150／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	2
氷結	0
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	3
ストップ	3

連続技有効率

5%

No.087 リザードウィザード

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	デーモンズ・コート	○	○	○
B	リザードマンキング戦	(※54)	(※54)	(※54)
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	18	16	—
こうげき	2	4	—
ぼうぎょ	4	2	—
まほう	5	2	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ファイア	魔法	2	60/30秒	×	火炎LV1（240／30秒）
ファイラ	魔法	2×3	30/30秒	×	火炎LV2（240／30秒）
ブリザド	魔法	2	(※55)	×	氷結LV1（90／30秒）
サンダー	魔法	2	(※55)	×	気絶LV1（150／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	2
氷結	0
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

A：5%、B：25%

※54……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現　※55……Aは40／30秒、Bは60／30秒

No.088 リザードウォリアー

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	デーモンズ・コート	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	30	—	—
こうげき	5	—	—
ぼうぎょ	4	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
メイス	物理	2	—	○	ショックLV1
シールド	—	—	—	—	前方からの「たたかう」や必殺技を無効化
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	2
氷結	0
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

30%

No.089 リザードシューター

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	デーモンズ・コート	○	○	○
B	リザードマンキング戦	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	18	16	—
こうげき	5	4	—
ぼうぎょ	4	2	—
まほう	2	2	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ジャベリン	物理	(※56)	—	○	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	2
氷結	0
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

A：5%、B：25%

※56……Aは2、Bは1

No.090 リザードシューター(羅)

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	デーモンズ・コート	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	18	—	—
こうげき	5	—	—
ぼうぎょ	4	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ジャベリン	物理	2	—	○	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	2
氷結	0
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

5%

No.091 リザードソルジャー

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	デーモンズ・コート	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	18	—	—
こうげき	5	—	—
ぼうぎょ	4	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ソード	物理	2	—	○	—
シールド	—	—	—	—	前方からの「たたかう」や必殺技を無効化
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	2
氷結	0
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

30%

No.092 リザードマン

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ヴェオ・ル水門	○	○	○
	セレパティオン洞窟	○	○	○
-	—	—	—	—
-	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	15	—	—
こうげき	5	—	—
ぼうぎょ	3	—	—
まほう	2	—	—

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ソード	物理	2	—	○	—
シールド	—	—	—	—	前方からの「たたかう」や必殺技を無効化
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

耐性

物理	0
火炎	2
氷結	0
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率

30%

No.093 リザードマン(スピア)

出現場所	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ヴェオ・ル水門(※57)	(※58)	(※58)	—
A	ヴェオ・ル水門(※59)	○	○	○
A	セレパティオン洞窟	×	○	○
–	—	—	—	—

能力値	能力値名	A	B	C
	HP	15	—	—
	こうげき	5	—	—
	ぼうぎょ	3	—	—
	まほう	2	—	—

攻撃データ	攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
	ジャベリン	物理	2	—	○	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—

耐性	
物理	0
火炎	2
氷結	0
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率
30%

※57……水が枯れる前　※58……マルチモードでパーティが3人以上のときのみ出現　※59……水が枯れたあと

No.094 リザードマン(メイス)

出現場所	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ヴェオ・ル水門(※60)	○	○	○
A	セレパティオン洞窟	×	×	○
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—

能力値	能力値名	A	B	C
	HP	15	—	—
	こうげき	5	—	—
	ぼうぎょ	3	—	—
	まほう	2	—	—

攻撃データ	攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
	メイス	物理	2	—	○	ショックLV1
	シールド	—	—	—	—	前方からの「たたかう」や必殺技を無効化
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—

耐性	
物理	0
火炎	2
氷結	0
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率
30%

※60……水が復活したあと

No.095 リザードメイジ

出現場所	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ヴェオ・ル水門	○	○	○
A	セレパティオン洞窟	○	○	○
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—

能力値	能力値名	A	B	C
	HP	15	—	—
	こうげき	2	—	—
	ぼうぎょ	3	—	—
	まほう	5	—	—

攻撃データ	攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
	ファイラ	魔法	2×3	40/30秒	×	火炎LV2(160/30秒)
	ブリザド	魔法	2	55/30秒	×	氷結LV1(60/30秒)
	サンダー	魔法	2	55/30秒	×	気絶LV1(100/30秒)
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—

耐性	
物理	0
火炎	2
氷結	0
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率
5%

No.096 リバームー

出現場所	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	リバーベル街道	○	○	○
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—

能力値	能力値名	A	B	C
	HP	10	—	—
	こうげき	4	—	—
	ぼうぎょ	2	—	—
	まほう	2	—	—

攻撃データ	攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
	ひっかく	物理	1	—	○	—
	テイルアタック	物理	1	—	○	吹き飛ばしLV1
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—

耐性	
物理	0
火炎	0
氷結	0
気絶	1
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

連続技有効率
25%

No.097 レイス

暗黒

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	カトゥリゲス鉱山	×	○	○
A	デーモンズ・コート	○	○	○
A	レベナ・テ・ラ	○	○	○
–	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	20	—	—
こうげき	6	—	—
ぼうぎょ	4	—	—
まほう	4	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	0
気絶	0
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
キャンドル	物理	3	—	○	—
スロウ	—	—	50/30秒	×	スロウLV1(300／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

連続技有効率

5%

No.098 れんしゅうゴブリン

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ティパの港	○	—	—
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	999	—	—
こうげき	4	—	—
ぼうぎょ	2	—	—
まほう	2	—	—

耐性

物理	0
火炎	0
氷結	1
気絶	0
ホーリー	0
グラビデ	0
スロウ	0
ストップ	0

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

連続技有効率

30%

No.099 ロックスコーピオン

出現場所

	エリア名	LV1	LV2	LV3
A	ライナリー砂漠(※61)	×	○	○
B	ライナリー砂漠(※61)	○	○	○
–	—	—	—	—
–	—	—	—	—

能力値

能力値名	A	B	C
HP	6	8	—
こうげき	6	5	—
ぼうぎょ	16	16	—
まほう	6	2	—

耐性

物理	0
火炎	3
氷結	3
気絶	3
ホーリー	3
グラビデ	0
スロウ	3
ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
毒針	魔法	(※62)	—	○	毒LV1(600／30秒)
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

連続技有効率

25%

※61……アントリオンと戦うマップに出現する個体は**B**、それ以外のマップに出現する個体は**A**　※62……**A**は4、**B**は2

BOSS No.100 ジャイアントクラブ

出現場所

リバーベル街道

能力値

HP	160
こうげき	4
ぼうぎょ	3
まほう	2

耐性

物理	2	ホーリー	0
火炎	1	グラビデ	2
氷結	2	スロウ	3
気絶	3	ストップ	3

連続技有効率

5%

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
叩きつぶし	物理	2	—	×	ショックLV1
左フック	物理	2	—	○	吹き飛ばしLV1
サンダーショット	魔法	5	45/30秒	×	気絶LV2(150／30秒)
スロウバブル	—	—	—	○	スロウLV1(300／30秒)
サンダラ	魔法	1×3	35/30秒	×	気絶LV2(150／30秒)
サンダガ	魔法	8	45/30秒	×	気絶LV2(150／30秒)

BOSS No.101 ゴブリンキング

出現場所
ゴブリンの壁

連続技有効率
5%

能力値	
HP	80
こうげき	4
ぼうぎょ	3
まほう	5

耐性			
物理	2	ホーリー	0
火炎	2	グラビデ	2
氷結	2	スロウ	3
気絶	2	ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ロッド	物理	1	—	○	吹き飛ばしLV1
ファイラ	魔法	1×3	45/30秒	×	火炎LV2（240／30秒）
サンダラ	魔法	1×3	45/30秒	×	気絶LV2（150／30秒）
バイオラ	魔法	1	45/30秒	×	毒LV2（600／30秒）
スロウガ	—	—	30/30秒	×	スロウLV2（300／30秒）
—	—	—	—	—	—

BOSS No.102 モルボル

出現場所
キノコの森

連続技有効率
2%

能力値	
HP	160
こうげき	4
ぼうぎょ	3
まほう	4

耐性			
物理	2	ホーリー	0
火炎	1	グラビデ	2
氷結	2	スロウ	3
気絶	2	ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
根の槍	物理	1×3	—	×	—
吸引	—	—	—	—	キャラクターやクリスタルケージを引き寄せる
くさい息	魔法	1	—	×	毒LV1（600／30秒）
カーズラ	—	—	30/30秒	×	呪いLV2（600／30秒）
スロウガ	—	—	30/30秒	×	スロウLV2（300／30秒）
ブリザガ	魔法	8	60/30秒	×	氷結LV2（90／30秒）

BOSS No.103 オークキング

出現場所
カトゥリゲス鉱山

連続技有効率
5%

能力値	
HP	160
こうげき	5
ぼうぎょ	4
まほう	2

耐性			
物理	2	ホーリー	0
火炎	1	グラビデ	2
氷結	2	スロウ	3
気絶	2	ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ハンマー	物理	2	—	○	—
ロッド	物理	2	—	×	吹き飛ばしLV1
エクスプロージョン	物理	3	35/30秒	×	吹き飛ばしLV2
大回転	物理	1	—	○	吹き飛ばしLV1
自爆	物理	6	10/30秒	×	吹き飛ばしLV1
—	—	—	—	—	—

BOSS No.104 アームストロング

出現場所
ティダの村

連続技有効率
5%

能力値	
HP	160
こうげき	5
ぼうぎょ	4
まほう	4

耐性			
物理	2	ホーリー	0
火炎	1	グラビデ	2
氷結	2	スロウ	3
気絶	3	ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
振り払い	物理	2	—	○	吹き飛ばしLV1
ニードルガン	物理	2	—	○	—
ショックキャノン	物理	2	—	○	ショックLV1
スロウミスト	—	—	—	×	スロウLV1（300／30秒）
ポイズンブレス	魔法	1	—	×	毒LV1（600／30秒）
ストップキャノン	—	—	—	○	ストップLV1（150／30秒）
カーズキャノン	—	—	—	○	呪いLV1（600／30秒）

BOSS No.105 ギガースロード

出現場所
ジャック・モキートの館

連続技有効率
5%

能力値	
HP	120
こうげき	5
ぼうぎょ	4
まほう	5

耐性			
物理	2	ホーリー	0
火炎	1	グラビデ	2
氷結	2	スロウ	3
気絶	2	ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
世界の左	物理	2	—	○	—
無敵の右	物理	2	—	○	ショックLV1
自慢のケツ	物理	1	—	×	吹き飛ばしLV1
アイスブレス	魔法	2	—	○	氷結LV1（90／30秒）
マッスルポーズ	—	—	—	—	HP全回復
—	—	—	—	—	—

BOSS No.106 ミセスモキート

出現場所
ジャック・モキートの館

連続技有効率
15%

能力値	
HP	50
こうげき	4
ぼうぎょ	3
まほう	4

耐性			
物理	0	ホーリー	0
火炎	2	グラビデ	1
氷結	1	スロウ	3
気絶	1	ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ダブルスラッシュ	物理	1×2	—	○	—
スロウガ	—	—	60／30秒	×	スロウLV2（300／30秒）
ストップ	—	—	75／30秒	×	ストップLV1（150／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

BOSS No.107 ゴーレム

出現場所
ヴェオ・ル水門

連続技有効率
2%

能力値	
HP	160
こうげき	5
ぼうぎょ	4
まほう	4

耐性			
物理	2	ホーリー	0
火炎	2	グラビデ	2
氷結	2	スロウ	3
気絶	2	ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
ロケットパンチ	物理	2	—	○	ショックLV1
ダブルアッパー	物理	3	—	○	吹き飛ばしLV1
青レーザー	魔法	3	—	×	氷結LV2（90／30秒）
スロウパウダー	—	—	—	×	スロウLV2（300／30秒）
赤レーザー	魔法	2	—	×	火炎LV2（240／30秒）
ダブルラリアット	物理	1	—	×	吹き飛ばしLV2

BOSS No.108 ケイブウォーム

出現場所
セレパティオン洞窟

連続技有効率
2%

能力値	
HP	200
こうげき	7
ぼうぎょ	5
まほう	5

耐性			
物理	2	ホーリー	0
火炎	2	グラビデ	2
氷結	3	スロウ	3
気絶	2	ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
体当たり	物理	4	—	×	吹き飛ばしLV1
粘液	—	—	—	○	スロウLV1（300／30秒）
サンドブレス	物理	4	—	×	—
吸いこみ	—	—	—	—	キャラクターやクリスタルケージを引き寄せる
衝撃波	物理	8	—	×	吹き飛ばしLV1
—	—	—	—	—	—

BOSS No.109 リザードマンキング

出現場所	能力値		耐性			
デーモンズ・コート	HP	160	物理	2	ホーリー	0
連続技有効率	こうげき	5	火炎	3	グラビデ	2
5%	ぼうぎょ	4	氷結	2	スロウ	3
	まほう	5	気絶	2	ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
パイルバンカー	物理	5	—	×	吹き飛ばしLV1
シールドラッシュ	物理	1	—	×	吹き飛ばしLV1
シールド	—	—	—	—	前方からの「たたかう」や必殺技を無効化
ボウガン	物理	3	—	○	—
ファイアボウ	魔法	2	—	○	火炎LV1（240／30秒）
アイスボウ	魔法	2	—	○	氷結LV1（90／30秒）

BOSS No.110 てつきょじん

出現場所	能力値		耐性			
キランダ火山	HP	200	物理	2	ホーリー	0
連続技有効率	こうげき	7	火炎	2	グラビデ	3
2%	ぼうぎょ	5	氷結	2	スロウ	3
	まほう	6	気絶	3	ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
振り下ろし	物理	6	—	○	—
なぎ払い	物理	4	—	○	吹き飛ばしLV1
ソニックブーム	物理	4	—	○	ショックLV1
ショルダータックル	物理	5	—	×	吹き飛ばしLV1
衝撃波	物理	4	—	○	ショックLV1
グラビティサイクロン	物理	1×4	—	×	—

BOSS No.111 ドラゴンゾンビ

出現場所	能力値		耐性			
コナル・クルハ湿原	HP	120	物理	2	ホーリー	0
連続技有効率	こうげき	7	火炎	1	グラビデ	3
2%	ぼうぎょ	3	氷結	2	スロウ	3
	まほう	7	気絶	2	ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
かみつき	物理	4	—	○	ショックLV1
首振り	物理	4	—	○	吹き飛ばしLV1
ソニックブーム	物理	6	—	×	吹き飛ばしLV1
石化にらみ	—	—	—	×	石化LV1（150／30秒）
ポイズンブレス	魔法	4	—	×	毒LV2（600／30秒）
—	—	—	—	—	—

BOSS No.112 リッチ

出現場所	能力値		耐性			
レベナ・テ・ラ	HP	200	物理	2	ホーリー	0
連続技有効率	こうげき	7	火炎	3	グラビデ	0
5%	ぼうぎょ	3	氷結	3	スロウ	3
	まほう	7	気絶	3	ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
バーン	魔法	3	60／30秒	×	火炎LV2（240／30秒）
メテオ	物理	4	—	×	吹き飛ばしLV2
チェインライトニング	魔法	1×4	90／30秒	×	気絶LV1（150／30秒）
クエイク	—	—	—	×	転倒LV1
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

BOSS No.113 アントリオン

出現場所	能力値		耐性			
ライナリー砂漠	HP	250	物理	2	ホーリー	0
連続技有効率	こうげき	7	火炎	2	グラビデ	2
2%	ぼうぎょ	6	氷結	2	スロウ	3
	まほう	7	気絶	3	ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
大アゴ	物理	6	—	×	ショックLV1
石化ブレス	—	—	—	×	石化LV2（150／30秒）
衝撃波	物理	6	—	×	—
サンダーストーム	魔法	4	—	×	気絶LV2（150／30秒）
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

BOSS No.114 メテオパラサイト

出現場所	能力値		耐性			
ヴェレンジェ山	HP	450	物理	2	ホーリー	3
連続技有効率	こうげき	12	火炎	2	グラビデ	3
0%	ぼうぎょ	10	氷結	2	スロウ	3
	まほう	12	気絶	2	ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
触手	物理	4	—	○	—
バイオラ	魔法	1	45/30秒	×	毒LV2（600／30秒）
ポイズンガス	魔法	−8	—	×	毒LV2（600／30秒）（※63）
ショックボム	物理	4	—	×	ショックLV1
ビーム	物理	8	—	×	—
ガトリング	物理	4	—	×	—

※63……周囲に出現する12体のパラサイトダクト（HP：12、ぼうぎょ：9）を倒すと使用しなくなる

BOSS No.115 ラモエ

出現場所	能力値		耐性			
クリスタルワールド	HP	300	物理	2	ホーリー	3
連続技有効率	こうげき	12	火炎	2	グラビデ	3
2%	ぼうぎょ	10	氷結	2	スロウ	3
	まほう	12	気絶	2	ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
体当たり	物理	4	—	×	吹き飛ばしLV1
ウィングバイト	物理	4	—	○	吹き飛ばしLV1
ファイアバブル	魔法	3	—	○	火炎LV2（240／30秒）
アイスバブル	魔法	3	—	○	氷結LV2（90／30秒）
サンダーバブル	魔法	3	—	○	気絶LV2（150／30秒）
ビーム	物理	4	—	×	ショックLV1

BOSS No.116 ミオラモエ

出現場所	能力値		耐性			
クリスタルワールド	HP	200	物理	2	ホーリー	3
連続技有効率	こうげき	13	火炎	2	グラビデ	3
2%	ぼうぎょ	10	氷結	2	スロウ	3
	まほう	13	気絶	2	ストップ	3

攻撃データ

攻撃名	タイプ	威力	詠唱	防御	備考
叩きつぶす	物理	5	—	×	ショックLV1
ヒートビーム	魔法	6	—	×	火炎LV2（240／30秒）
コールドビーム	魔法	4	—	×	氷結LV2（90／30秒）
スモーク	—	—	—	×	ストップLV1（150／30秒）
ダブルビーム	物理	7	—	×	のけぞりLV2
ダークキャノン	物理	9	—	×	のけぞりLV2

Memories like the Sunshine

文／ベニー松山

Prologue　よばいぼし

広大無辺の暗い宙(そら)に、その世界はさながら宝石のように煌めいていた。

無数の光の粒――世界が互いに輝きを競い合っていたが、その美しさは別格であった。君臨するような燃える光でもなく、射抜くような冴え冴えとした光でもなく、優しく柔らかい乳白の光輝が世界を包んでいる。それが時に青く、時に赤く、また緑に黄に、ほのかな色彩を帯びて移り変わるさまは、凍てつく静寂の空間でそこだけが暖かく、生命を宿しているかに見せた。

事実、光は脈打っていた。輝きの源は命そのものだった。

その世界に息づくすべての生きものに、慈愛に満ちた恵みをもたらす大クリスタル――この神秘の結晶が放つエネルギーこそが、他を圧する力強い光となって世界を照らし、守っているのだ。そして命あるものたちは生を謳歌し、幸福を刻み込んだ豊饒な思い出の一部をクリスタルへと還元する。それはまた新たな生命を育む力となって、完全な循環の機構を造り上げていた。滞ることなく巡り続ける命の水流――繁栄を約束する光輝の脈動は永遠に続くかと思われた。

しかし――。

その世界の輝きは、寒々とした荒野の闇に灯された篝火のようだった。見るだけで愛おしく、決して目を逸らすことのできぬ魅惑を放っていた。

凍てつく虚ろな宙を、漂い彷徨う光なき星があった。熱を持たぬ影に覆われた小さなその星は、恒久と思われる時間を旅し、この美しい光を纏う世界の近くへと流れてきた。

本当なら、影の星はそのままそばをかすめ、また永遠の漂流へと遠ざかっていくはずであった。

影の中で、何かが身じろぎした。それは暖かな光を感じ取り、そちらににじり寄るために、星の表面から強く息を吐き出す。一度、二度、さらに激しく三度。このガス状物質の噴出が推進力となって、本来の軌道を大きくねじ曲げた。真っ直ぐに光に――クリスタルに向かって、黒い星は吸い寄せられるように進んでいく。輝く世界の心臓に落ちていく。

しばしの沈黙があって。

唐突に、光が砕け散った。火花が散るように、大クリスタルの光輝は弾け、四散した。

最も豊かに輝いていた場所には、黒々とした闇がわだかまっていた。あの星の影が乗り移り、へばりついてしまったかのごとく。やがて影はじわじわと広がっていき、あの美しかった世界を薄暗がりで覆い尽くしてしまった。散らばったクリスタルの破片はあちこちでまだ光を放っていたが、辛うじて闇を退けるそれはもう、かつての輝きとは比ぶべくもなかった。

こうして世界には苦痛が生まれた。生命の循環は弱々しく、時に途絶え、闇を増大させた。生きるものたちの苦しみの記憶は、どこからかやってきた"魔"の糧となり、それがまた魔物を産んで思い出を黒く塗り潰す。幸福に満ちた光の楽園は失われ、いつしか新たな、歪んだサイクルが世界を支配し始めていた。

これは二千年の、昔の出来事――。

旅立ち
朝陽を浴びて意気揚々

エリンが十五歳になったその朝、新しく結成されたティパの村のキャラバンは旅立ちの日を迎えた。

ティパ半島の突端に位置するこの辺境の村で、代々農家を営むクラヴァット・ホルスト一家の長女である彼女は、村の同年代の若者たちとともにキャラバンのメンバーに選ばれている。リルティの鍛冶屋の次男チャドと、ユークの錬金術師の次男シーベーグ、そしてセルキー商人の次女ル・ジェの四人で、今日から一年の間にミルラのしずくを集める冒険の旅に出るのだ。

瘴気――生きものの生命力を急速に奪っていく毒性のガス――に満たされた世界を渡り歩き、魔物の巣窟となった物騒な地に踏み込まなくてはならない、子供時代とはまるで違う危険な生活が彼らを待ち受けている。だが、村で一番の高台になる、海に突き出した岬で明け始めた水平線を望むエリンに、軽い緊張はあっても畏れはない。

何故なら、彼女たちは理不尽な旅に放り出されるわけではないからだ。

村の敷地となる大きな円形の地域には、瘴気が存在しない。これは村の中心に祀られた大きな"クリスタル"が、その秘めた力によって瘴気を退け、人や動物が生きていける空間を確保してくれているおかげだった。このクリスタルの庇護なしには、村人は生活することができないのだ。

しかし、古代にはひとつの巨大な結晶として世界を照らしていたという大クリスタルの、砕け散ったかけらに過ぎないこの一片が持つ力は無限ではない。瘴気を払う結界を造り出すエネルギーは日々少しずつ削り落とされ、ほぼ一年で底を突いてしまう。それを避けるには年に一度、世界各地に生える神秘の樹木"ミルラの木"から採取したしずくを注ぎ、クリスタルを浄めて力を回復させなければならないのだ。即ちエリンたちクリスタル・キャラバンの旅は、ティパの村の歴史を紡ぐために不可欠な、命を繋ぐ旅であった。

毎年、誰かがやらなければならない、集落の存亡をかけた使命。その重責を担うなら、まだ子供との境目にいる若者より知識も知恵も、そして力も上の父母の世代が、本来なら適任であるのだろう。だが、親たちにはその世代に課せられた、彼らにしかできぬ務めがあった。

彼らはそれぞれ、村の経済を支える働き手として、青年期より培ったその技術を農業に漁業に牧畜に、また製造加工業に活かさなくてはならなかった。こうした生産活動がきちんと機能しなければ、いくらミルラのしずくを集めて一年を乗り越えても、村は人が集う場所としての意味を失ってしまうのだ。キャラバンと日常の仕事――これらはどちらが欠けても前に進むことができなくなる、村にとっての大切な両輪だった。

これまでは兄や姉の世代がキャラバンとして旅を続けてきてくれたが、彼らもまた、家業に本格的に打ち込んで腕を磨き、将来の父母の引退に備えなくてはならない年齢を迎えた。いよいよ、エリンたちの出番がやってきたのだ。

エリンは花を育てるのが好きな、荒事をまるで好まない女の子だった。キャラバンに加わるということは、ミルラのしずく集めにつきものの、魔物たちとの命懸けの戦いに向き合わなければならない。人選を任されている村長のローランに、事前に本人からどうしても向いていないと願い出れば、村内で角が立たないようにうまく調整してくれるし、実際に今回はメンバーに選ばれなかった同年代の男女も何人かいた。エリンも危険を避け、村に残って家業に精を出す側に回ることはできたのだが、彼女はそれを望まなかった。

エリンは、今日から始まるキャラバンの生活に、どこか胸躍るものを感じていた。世界が瘴気に満たされてもう二千年近く経つのだと聞かされたことがあったが、そうなってからクリスタルに守られた地域の外を自由に旅することができるのは、各集落に代々受け継がれてきたしずくの採取器・クリスタルケージを託されるキャラバンだけなのだ。この一員に選ばれなければ、たぶん一生、ティパの村以外の土地を見て回れる機会はない。

いつの頃からか彼女は漠然と、世界を知りたいとずっと考えていた。そのためなら、土をいじる手に剣を握ろう。如雨露の代わりに盾を持とう。しずく集めの使命をやり遂げて、自分が知らずにいた空白のピースを埋めよう――そう心に決めてきたのだった。エリンは自身も気づいてはいなかったが、クラヴァットを絵に描いたような温和な少女でありながら、その実ユークのように理論的で、セルキーのように好奇心に満ち、そしてリルティのように挫けない勇敢さを裡に秘めていたのだ。

ただひとつ、これからの生活で彼女を憂鬱にすることがあるとすれば、それは選出された他のメンバーについてだった。

生まれてからずっとこの、こぢんまりとした集落で暮らしてきた彼らは当然幼馴染み同士である。村という共同体でともに育った仲間であり、基本的には村人の誰もが、家族の次に身近な親戚のようなものだった。好き嫌いに関わりなく縁が切れる間柄ではないし、そもそもエリンにはあまり、誰かに強い感情を抱いた経験がなかった。

ただ、キャラバンの生活は今までとは違う。どこかの村や町に逗留する場合はともかく、旅を続けている間は、メンバーはクリスタルケージが造り出してくれる小さな――村のものとは比較にならないほど可愛らしいサイズの安全地帯の中で寝食をともにしなければならないのだ。ある意味、肉親たちよりも密接な生活空間を、キャラバンの仲間たちと共有していくことになる。

同性の、快活そのもののル・ジェは問題ない。少々男勝りな気の強さを見せることもあるが、いつも一緒に遊んできた大切な友だちだった。また、普段から物静かに考えごとをしていることが多いシーベーグも、話してみれば自然のこと、花のことが大好きな気の合うタイプであると分かっている。

問題は、チャドだった。

彼はとりたてて問題児、というわけではなかった。いささか元気者、悪戯者で、粗暴と言えばその通りなのだが、小さな身体に“武”の素養をたっぷり詰め込んで誕生してくるリルティの気質とは、おしなべてそういうものなのだ。ティパの村にはもっと乱暴な子供もいたし、今は落ち着いて家業を支える成人したリルティも、一昔前は悪ガキとして父親に拳骨を落とされ、母親に腫れ上がるほど尻を叩かれてきた。かつて製鉄を発展させ、純粋な武力で瘴気に冒された大陸を支配した荒ぶる民の末裔たちは、そのくらいの子供時代を過ごさないとはち切れてしまいそうなバイタリティに溢れているのだった。

ただ、どちらかと言えばぼんやりと大人しく見える少女だったエリンは、繊細さのかけらもないガキ大将のチャドがどうにも苦手だった。花摘みをしているその場所に、チャンバラに夢中になって駆け込んでくる。悪ふざけのつもりなのだろうけれど、背中に毛虫を投げ入れて女の子を泣かせてしまう。一度などは村の宝であり命であるクリスタルに炭の棒で落書きして、父親に丸一日、木の枝に吊されていたこともあった。それでも決して諦めたためしのない、頑固で生意気な意地っ張り。そんなチャドとは興味を持つものも遊びの楽しみもまるで違っていて、会話がちっとも噛み合わないのだ。

それに、エリンの苦手意識の奥底には、それを決定づけてしまったある思い出が存在した。

もう七、八年は前のことになるが、たまたま村の境界に近い牧草地のそばで遊んでいた彼女は、チャドに尻を殴りつけられて暴走した牛に蹴られて気を失ったのだ。目を覚ました時にはよその家のベッドに寝かされていて、憮然としているチャドが一緒に見舞いにきた彼の父親に思いきりぶん殴られている姿が見えた。幸い大した怪我にはならなかったが、蹄が当たった左の二の腕には、目立たないものの今も薄く痣が残っている。

これを恨みに思っているわけではない。むしろこの事件があってから、チャドのほうが彼女に対してどこか一線を引いているように思えた。暑い季節に袖なしの服を着ていると、彼が不意に痣に視線を止めて、気まずそうな表情を浮かべたりするのがエリンにも分かる。チャドなりに責任を感じているのだろうが、そう思っている相手と普通に接するのは、優しいエリンにはとても難しかったのだ。だからいつの頃からか、彼女は腕の出る服を着なくなった。

そのチャドと、これからは毎日、キャラバンの仲間として顔を突き合わせていかなければならない。何を話したらいいのか——悩んだ末にひねり出した話題も二言三言で会話が滞ってしまいそうで、その光景を思うと気が重くなった。

それでも、旅立ちを前にぴんと張り詰めた早朝の清冽な空気と、空と海が溶け合う彼方から今まさに昇り始めた太陽の目映さは、エリンの気持ちを晴れやかに沸き立たせた。瘴気に翳るように見えていた世界が、水平に射し込む朝陽によってみるみるうちに明るく塗り替えられていく。祝福されたような気分だった。この朝陽を胸に抱いていれば、どこまでだって行けそうな気がした。

背後の坂道を、誰かが勢い良く駆け上がってくる音がする。キャラバンのメンバーは、日の出にクリスタルの前で、村長たちから壮行の言葉を受けることになっていた。遅刻しそうな自分を呼びにきてくれたのだとエリンはすぐに思い至り、そして少しどきりとする。金属製の小手がカチャカチャと鳴り響く音。それは武の民リルティが好んで着用する、種族の伝統的な防具だった。近づいてくるのはチャドなのだ。

驚きはしたものの、朝陽を見つめる今、彼との関わりを思っていたほど重荷に感じていない自分に気がついて、エリンは意外に思うよりも素直に嬉しくなった。チャドもきっと、この光景を見て感じる気持ちは同じなのだ。それにこれから彼らは、同じ目的に向かって旅をする。難しく考えるのはよそう——そう決めて、正面から陽光を浴びたまま深呼吸をする。爽やかな空気を胸いっぱいに吸い込んで、彼女は笑顔で振り返った。

出発の日の朝陽を心に焼きつけたい——そんなエリンの気持ちを察したのか、チャドは何も言わずに待っていてくれた。いつもはぶっきらぼうな顔が、今日はとても優しく見える。

「お待たせ。行こう！」

「ああ」

うなずき合い、ふたりは岬から村の広場へと飛ぶように駆け下りた。クリスタルの前に進み出た村長が、演説を始めようと咳払いをしたところにちょうど間に合い、ぜいぜいと肩で息をするのを、ル・ジェが白く並びの良い歯を剥き出して茶化す。シーベーグは興味なさそうに直立不動の姿勢を崩さなかったが、後ろに組んだ大きなふさふさの手を村長から見えないようにふたりに振っている。

——悪い旅にはならないだろうな。

懸命に息を整えて、エリンは希望に輝く顔を上げた。

何組ものキャラバンを送り出してきた村長ローランの、短いが心のこもった訓辞が終わり、彼らはいよいよ村からのはじめの一歩を——しずくを集めて歴史を繋ぐ旅の第一歩を踏み出す。家を出る際、それぞれに旅立ちの挨拶を済ませている家族たちも改めて村の入口になる橋に集まり、愛する者たちが出発するのを見送っている。

瘴気の中でも生きられる強い耐性を持った獣・ババオバマスが牽く馬車の荷台に後ろ向きに腰掛けて、エリンは少しずつ遠ざかっていく家族に、そして村のみんなに手を振った。幼い妹のレベッカが健気に涙をこらえ、千切れそうな勢いで手を振り返す。普段は朗らかな兄のラムゼイもいつにない真面目な表情を崩さない。ちょっと隣の家に遊びにいくという娘を送り出すような風情の両親も、本当はとても心配していて、でも自分の負担にならないように気楽な風を装ってくれているのだとしみじみ気がついて、彼女はようやく家族のもとを離れる寂しさを実感する。

馬車に揺られて眺める村の景色も、今はまるで違って見えた。朝の光の中で、木々の緑や小川のせせらぎ、古びた家々もすべてが輝いている。道端の雑草や石ころまでが愛おしく思えて、エリンは故郷を旅立つという意味をやっと理解した。

同時に強く思う。必ず帰ってこよう。みんな無事で。クリスタルに守られた、このかけがえのない村を失わないためにも、何があってもミルラのしずくを持ち帰らなければならないのだ——と。

小川に架かった橋を渡りきり、ティパの村の敷地が終わる。彼女たちはこの瞬間に、連綿と続くクリスタル・キャラバンの歴史の一端に名前を連ねた。

そしてそれは、この長きにわたった年代記の、最後の一章となる——。

1年目
初めてのミルラの木

歴代のキャラバンが通ってきた道なんだから、私たちだってやれるはず！

そんなエリンの、無理矢理奮い起こした空元気に近い自信は、初めて挑む魔物の棲処で早くも粉微塵に砕け散りそうになっていた。

「なにこのあぶくッ!?　粘るわッ！　ネバネバしてああ口にまで入ってきーてー、しゃーべーりーもー、スーローウーモォーにぃぃ？」

巨大な蟹の化け物が吐きつけてきた唾液の泡をまともに浴びて、ふざけているとしか思えないような鈍い動きになったル・ジェに、刃状に鋭く研ぎ澄まされた左前腕の追い打ちが襲いかかる。

「だから正面から突っ込むなって言ってんだろうが！」

間一髪、槍を横一文字に構えたチャドが飛び込んで、この破滅的な一撃を両手の間の柄で受け止める。ル・ジェが受けていたらと考えるのも恐ろしい、ゾッとする硬質な音が、戦いの場となっている滝の周辺に響き渡る。

シーベーグが、魔力が結晶化した珠・魔石の力を引き出す精神集中を迅速に終え、強力な冷気の魔法ブリザドを発動する。しかし、大気中の水分を瞬時に氷結させる超低温も、この地に巣食うものたちの親玉と言うべき、瘴気の影響で異常成長した甲殻生物ジャイアントクラブの動きを封じるには至らない。ある程度のダメージは与えているようだったが、凍結の魔力はぶ厚い甲羅の表面で弾け、滝に架かる虹の色を映した氷の細片となって四散する。

直後、巨体に勝るとも劣らないサイズの右腕——代々のキャラバンとの死闘を物語る古びた剣や折れた槍が刺さった、盾のように肥大した大バサミが、岩雪崩を思わせる勢いと質量で振り下ろされた。直撃は辛うじて避けたものの、大地を伝わる震動と衝撃波で、エリンの華奢な身体は木の葉のように宙に浮き、勢い良くしりもちをつく。

痛みで滲んだ涙のせいなのか、無表情に輝く蟹の目が嘲笑うように歪んで見えて、彼女は萎えかけた気持ちを奮い立たせ、盾を構え直して猛然と起き上がった。そう、こんなところで挫けてなどいられないのだ。

ティパの村を流れるベル川の上流、今はもう通る者もない川沿いの旧道・リバー

ベル街道に、故郷から最も近いとされるミルラの木は生えていた。しずく集めの旅を始めた身の彼らとしては、手始めに挑むべき近隣の地であり、またそれを避ける理由もなかった。ティパの代々のキャラバンは皆、そうしてきたのだとも聞かされている。

街道には魔物――特に、ずる賢さと集団行動で知られる小鬼・ゴブリンの群れが棲み着いていたが、もともとしずくの採取にこうした障害はつきものだった。

ミルラの木が存在する地は例外なく、邪悪な魔物が数多く棲息している。これは各地の集落のクリスタル・キャラバンが必ずしずくを求めてやってくるため、餌になる人間に困らないという理由で魔物が集まってくるのだと主張する者もいたが、その胃袋を満たすほどの犠牲者が出たという話はついぞ聞かない。集落の命運を背負い、それなりの武装を固めてやってくるキャラバンは、そう簡単に壊滅などしないのである。

ならば逆に、魔物は痛い目に遭いたくてここにいるのだろうか――多勢で襲いかかってはくるものの、彼ら新米キャラバンが反撃すると算を乱して逃げ惑うゴブリンたちに苦笑しながら、エリンはそんなことを考えて未舗装の古い街道を進んだ。魔物のあまりの弱さに、足を踏み入れる前の緊張が馬鹿らしかったとさえ思えてくる。ル・ジェは軽口が多くなり、シーベーグはベル川上流の明媚な景観に心を奪われ始め……。

そうして、彼らの良い意味での緊張が消え、つまりは油断が芽生えたところで、それは姿を現した。幼い頃から想像してきた神秘の木が、水飛沫に霞んで対岸に見える美しい滝壺で、水辺の暴君ジャイアントクラブは縄張りを侵す不遜な者どもの接近を待ち構えていたのだった。

滝を割り、高々と跳躍して陽の光を遮る巨体に、今度はエリンたちが肝を潰す番になった。事前に考えていた大物相手の作戦も頭から消し飛んだまま、彼らはいきなり死闘へと引きずり込まれたのである。

苦戦だった。ここまでのゴブリン相手の小競り合いでコツをつかんだつもりだったが、クリスタルケージを中心にした安全地帯を意識しながらの戦いは、思っていた以上に神経をすり減らすものだった。誰かが携帯している場合然り、地面に置いて固定した場合然り……。ケージが造り出すエリアの境界から踏み出してしまうと、自然界に満ちた瘴気が即座に彼らを蝕み始める。この間合いに常に注意を払わなければならないのだが、そこに意識を割くことでとっさの反応に遅れが出るのである。本当なら避けられるはずの、大蟹の大雑把な攻撃を次々と受けてしまい、彼らのリズムは完全に狂わされていた。

あと少し、ベースを崩されたままであったなら、エリンたちの旅は本当にここで終わっていたのかも知れない。

最初に冷静さを取り戻したのはチャドだった。むやみに動き回るのをやめ、足を止めてじっくりとジャイアントクラブの動作を観察する。それが誘いにもなり、大蟹はハサミを振りかざしてチャドへと突進を開始した。

このわずかな間が、仲間たちをパニックから引き戻す貴重な時間となる。また、チャドも囮になっただけのつもりはない。小さな身体にリルティ特有の、鉄弓のように強靱な筋力を蓄えて、通常の間合いの遙か手前から蟹の懐までひとっ跳びに飛び込んだ。

ジャイアントクラブは迎撃のタイミングを誤り、左前腕を開いた状態でチャドの攻撃を許してしまう。硬い外骨格を繋ぐ関節の、内側の柔らかな膜――それこそが彼の見極めたこの怪物の弱点だった。一瞬の隙を逃さず、槍の穂先がこの一点に突き刺さる。それをぐいとねじると、刃状の左前腕は予想外に脆くもげ、地面に転がった。

「今だ！　エリン、いけっ!!　右もデカイだけで、同じだ！」

怒れる大蟹に残る右腕を叩きつけられたチャドだったが、懐深くに入り込んでいたためダメージはほとんど受けていない。その動作は身構えたエリンから見て絶好の位置に、右の大ハサミを支える関節を晒す格好になった。

正直エリンはこの日、上手に剣を使いこなしているとは言えなかった。キャラバンに選ばれてから毎日練習の真似事はしていたけれど、弱腰のゴブリン相手にも巧みに刃を撃ち込むような“斬る”使い方はできていない。これは腕が悪いと言うよりむしろ、意識が殺伐とした戦いの現実に向き合わずに済んでいたことが原因だった。逃げ回るゴブリンにわざわざ深手を与える必要もなく、仲間も自分も窮地に陥るわけではない。だったらできれば血は――それが魔物のものだろうと――見たくないという女の子らしい思いが働いて、剣を斜めに寝かせた、ひっぱたくような斬撃とも呼べぬものになっていたのだった。

しかしこの時、彼女の覚悟の度合いは一気に跳ね上がっていた。ここで自分がやれなければ、仲間の誰かが命を落とすかも知れない。あるいは全員が。高まる緊張が、剣を握る右腕に彼女も知らなかった力を漲らせる。そしてそれは、引き絞られた弓弦が解き放たれたかのように、矢の勢いと精確さで迸った。

「やあああっ」

良く研いではいるが切れ味は大したことのない剣の切っ先が、これ以上はないという軌道と角度で巨腕の繋ぎ目に滑り込んだ。さしたる抵抗を感じることもなく、最も力の乗る刃の先端が内側の筋組織を、まるで稀代の名刀のように疾り抜ける。

その手応えの少なさに、外したのではないかという悪寒がエリンの背を駆け上ろうとした刹那、肥大した大ハサミは自重で関節の裂け目を押し広げ、冗談のようにあっさりと千切れて、地響きとともに転がり落ちた。

両の腕を失って、さしもの怪生物も動揺は隠せなかった。大量の唾液を噴出させ、文字通り泡を食って怯んだところに、すかさずシーベーグが魔法の追い打ちをかける。先刻のブリザドとは対照的な空気の攪拌があり、直後、目映く燃え広がる炎が出現して蟹の甲羅を焼き焦がした。修羅場には不似合いな、食欲をそそる匂いが漂うその間も、チャドは後ずさる巨体にぴったりと張りついて、熱でひびの入った殻に横薙ぎの槍撃を加え続けている。

防戦一方となったジャイアントクラブはたまらず跳躍し、ケージの有効範囲外となる滝壺の水辺まで距離を取って、戦況を仕切り直そうとする。それは賢明な判断だった。強力な武器であるハサミをなくしたとは言え、この巨蟹にはまだ、体内に蓄積した電気を放出する奥の手が残っていた。うまく使えば、獲物は電撃の痺れが消えぬうちに次の電気を浴び、為す術もなく力尽きることになる。再び攻勢に転じるきっかけとして、この一時的後退は最善の一手であるはずだった。

キャラバンがそこに全員揃っていたとしたなら。

「死ぬ死ぬ死ぬ死ぬ――ッ！」

蟹にとってはあろうことか、水の中からひとりのセルキーが絶叫しながら飛び出してきた。瘴気に刻一刻と体力を奪われて必死の形相は、人の表情など良く解らないジャイアントクラブさえも一瞬、驚きに硬直させる。

ル・ジェだった。彼女は動作を鈍らせる粘着質の泡を手っ取り早く洗い落とそうと、無謀にも安全地帯から出て滝壺に飛び込んでいたのだ。仲間たちさえ予想もしなかった行動を、高い洞察力を持っているとは言っても所詮甲殻類に過ぎぬ生物が予測できるはずもない。

無防備に向けられた、大きな目と目の間の急所――装甲を焼かれ、斬りつけられて十分に痛めつけられていたその箇所に、火事場の馬鹿力で振り下ろされたル・ジェのラケットが直撃した。致命的な何かが砕ける音が響き、ジャイアントクラブの動きがピタリと止まる。そしてル・ジェが転がりながら無瘴気エリアに戻ってくると同時に、巨体を支えていた六本の後ろ脚は力を失い、旧街道の主は、開きっぱなしになった口からなおも吐き出され続ける泡に包まれながら、真昼の岸辺に崩れ落ちた。

激闘の跡に、静寂が訪れた。滝の音と、へたり込んだル・ジェがぜいぜいと息をする音以外、何の物音もしない。皆、放心して言葉もなかった。

「ケ」

ル・ジェが喉に何か詰まらせたような奇声を発した。

「ケ？　ケケケ？　笑いたいの？」

「ンな笑い方、あたしたことあるかっ!?　ケ……」

長身を曲げて覗き込むシーベーグに叫び、また苦しくなってル・ジェはむせる。「ケ、ケアル……かけてっつってんの！」

「わっ、申し訳ない。確かに小突いただけで気絶しそうだね」

瘴気で弱り切った身体に回復魔法ケアルを受けて、やっとル・ジェは人心地つけ、そのまま大の字に倒れて伸びをする。そしてやはり笑い出した。ケケケではなかったが、ウヒャヒャである。

「オマエな、あんまりデタラメな――」

「すっごいねル・ジェ！　やったね！」

偶然にもうまくことが運んだからいいものの、命が幾つあっても足りないル・ジェの無軌道ぶりを叱責しようとしたチャドは、ずぶ濡れのセルキーに抱きついて喜ぶエリンに話の腰を折られ、くしゃみが止

まってしまったような顔で笑い転げるふたりの様子を眺めた。鉄は真っ赤なうちに叩き、失敗は痛みが残っているうちに正せ――鍛冶屋であるゲイル家の家訓に従い、仲間たちにすぐ今回の失策をあれこれ指摘して、次への教訓としようと考えていたチャドだったが、極度の緊張から解放された激しい脱力感に知らず膝を折り、槍を支点によろめいてから仰向けに倒れ込む。

太陽は真上にある。空は瘴気を感じさせぬほど青く澄んでいる。自分の気負いが急に滑稽に思えてきて、彼は溜め込んでいた息を大きく吐き出した。

「ケアル、いる？」

「いらない。尻打ったエリンにかけてやってくれ」

わざわざ覆い被さるようにして尋ねてきたシーベーグにそう言い、怒ったような困ったような顔を真っ赤にするエリンを視界の端に捉えて、チャドは腹の底から笑った。今日は上出来ってことでいいだろう。正直を言えば、みんな、思っていたよりやる。特に、大バサミを切断したエリンの剣は、まぐれにしても絶賛していい完璧なものだった。

一本角のついた兜に覆われて表情の見えないシーベーグ――もっともユークの表情を見た他の種族はいないのだが――も、ふさふさの毛皮手袋に包まれた大きな手で腹を押さえ、ケケケと爆笑している。

クリスタル・キャラバンにとって最初の試練となる、ミルラの木のそばに必ず棲み着くとされる、守護者まがいの大物相手の緒戦は乗り越えた。この経験は必ず、自分たちの血肉になる。強くなれる――彼らはそう信じ、巣立ったばかりの雛鳥の不安を笑い声で吹き飛ばした。

＊

初めて見るミルラの木を、エリンは少女のようだと感じた。

植物である、しかも何百年も生きている樹木にそんな印象を抱くのは自分でもおかしいと思う。たとえ正面から眺めたミルラの木の、そのコバルトグリーンに輝く枝葉が、わずかにうつむいた乙女の美しい髪を想像させたのだとしても。

ただ、一点に集まった葉先の真下に置かれたクリスタルケージに反応して枝を微かに震わせ、搾り出すように貴重なしずくを滴らせるさまは本当に、家族や村の幸せを願ってクリスタルに頭を垂れる少女の祈りを思わせた。私欲を持たない、無垢なる祈りを――。

「でさ、あたしたちがいただいたこの一滴で、しずくが尽きちゃってるってワケじゃないんでしょ？」

球形の器の中に、てっぺんの小さなクリスタル片を通じてこぼれることなく吸収されたミルラの水は、ケージの容量の三分の一ほどを満たしている。それを渦を描くように振りながら尋ねるル・ジェを、エリンは落としたりはしないかとハラハラしながら、いざという時には支えようと身構える。

「うん。よその村のキャラバンが今すぐきても、木はしずくを生み出してくれるらしいよ」

基礎知識の学習に一番熱心だったシーベーグが答えた。「まあ、そうじゃないと大変なことになるしね。みんな自分の村の命運がかかってるから、早い者勝ちの奪い合いになっちゃうんじゃないかな？」

「ふーん。じゃあ、さ」

皆でミルラの木から滝壺へと戻る途中で、ル・ジェはいきなり足を止めた。その前を、一定の距離を保って後ろ向きに歩いていたエリンは、ケージから離れてはならぬと慌てて転びそうになる。

「エリン、落としゃしないって。信用しなさいよこのあたしを。セルキーは他人様のものは拾っても、自分のものは絶対手放さないンだからサ。それにこのケージ、地面に落ちたくらいじゃ壊れないって聞いたよ」

ティパの開村以来受け継がれてきたクリスタルケージは七百年、あるいはそれ以前から存在していて、もともと誰が作ったのかまでは伝えられていなかった。どれだけ腕の立つ職人が調べても、この丈夫で限りなく透明な器の材質さえ判明せず、だから当然、新しく作り出すこともできないという。それゆえにケージは各集落にとって命にも等しく大切なもので、キャラバン以外の者に貸し出されることはなかったし、またその価値と用途を誰もが理解しているために、よそのものを奪うようなこともなかった。かつて隆盛を誇ったリルティの民が大陸を支配し、ケージのほとんどを手中に収めた時代もあったが、それは名目上の管理であって、治める集落から取り上げたりはしなかったのだと伝えられている。

確かに、戦っている際には頻繁に、投げ出されるように地面に置かれることが多いクリスタルケージだったが、それで割れたりはしないと分かっていても、大事に扱わなければとエリンは思っている。ル・ジェを信用しないのではなく、彼女自身の姿勢なのだ。

ル・ジェはこの、エリンのひたむきさに弱い。自分にはないものだからなのだろうと彼女は思っているが、決してそうではなく、ル・ジェは俗に言う"我の民・セルキー"たらんと振る舞いがちなところがあった。そんな彼女の隠れている素直な部分が、エリンのそれに反応して、急に申し訳ない気持ちになったりするのだ。

「分かった、分かったよ。これぱっかりは大切にしないと、ね。あんた持つ？」

「うん」

名残惜しそうにケージを引き渡し、しかしまだ歩き出そうとせずにル・ジェは続けた。

「じゃあ、さ。ここでケージいっぱいまでミルラのしずくを貯めるってワケにはいかないのかね？　楽だし近いし安定してるじゃないさ？」

「アホか。立ち止まって聞いて損したぜ」

呆れて歩き出すチャドが安全地帯から出てしまわないように、エリンも大慌てでとに続く。ただし、ル・ジェとシーベーグを置き去りにしていないかも気にしなければならない。

「何で何でよ？　すっごい理に適ってないか？　あたし今、歴代キャラバンの誰も考えつかなかったことに気づいた天才かと思ったくらいよ？」

「オマエ、本当に話を聞かないのな。どうしてキャラバンが遠くまで旅をするのか、ローラン村長が三回くらいそれ説明してたぞ。オレ面倒だから教えないけどな」

「なな、何ですとー」

「あのね、ル・ジェ」

雰囲気が険悪にならないうちにと、エリンは教わったクリスタルとしずくの知識を丁寧に説明し始めた。

各地にあるミルラの木が授けてくれるしずくは、その土地その土地の環境の違いのせいか、含まれている成分が微妙に異なるのだということ。そして村のクリスタルを浄めて力を復活させるためには、少なくとも三ヵ所の木から集めたしずくを混合したものが必要なのだということ。さらに、この特有の成分は二年続けて注いでも効果がないため、前年の旅で採取したミルラの木からしずくを得ても、クリスタルの力は蘇らないという不思議な法則があって――だからこそクリスタル・キャラバンは世界を巡り、より危険な未知なる場所へと足を踏み入れなければならないのだと。

「ははぁあ。なるほどねぇ。そう簡単にはいかないってワケか」

「って解ったような顔してるけどな、つまりここで三回分のしずくを採ろうなんて発想はそもそも論外だって、理解したか？」

「したした、バッチリよ」

チャドの皮肉を気にしていないのか、それとも気づいていないのか、ル・ジェは牛と小鳥の足の数算を解いた子供のような屈託ない笑顔を浮かべた。「でも、そういうのは勉強好きのシーベーグとか、生真面目なエリンが知っていてくれればいいのよね。あたしはホラ、キャラバンの切り札っての？　意外性で活路を拓くっつうか、解ってないのが強みだとか」

やれやれとチャドが横に首を振り、シーベーグはどういうわけか縦に振って肯く。村にいる時から自然が大好きだったこのユークは、人間も自然体が一番だと考えているらしい。ふたりの対比にエリンはくすくすと笑い、不意に足を止めた。ケージ持ちが立ち止まったため、全員がぴたりと停止する。

「どうしたのよ、いきなり」

「あれ……あのお化けガニの、背中」

ちょうど、滝壺まで戻って視界が開けたところだった。見ると、先刻やっつけた巨大蟹の背中にくっついていた繭のような物体が割れて、中から一匹の子蟹――と言っても親のサイズがサイズだけにもうリルティほどの大きさなのだが――が這い出してくるところだった。子蟹は恐る恐る地面に降り立つと、丸い目玉を巡らせて周囲を見渡し、迷わず一点に向かって走りだした。本能に命じられたかのごとく、エリンに切り落とされた親蟹の大バサミへと。

「ほうほうほう、これは面白い。ホント、面白い」

近づく一行の先頭に立って観察するシーベーグが、感にたえないといった調子で呟いた。「この大きなハサミ、どうやら歴史ある伝統の品だったみたいだよ」

「どういうこった？　うおっ！」

覗き込んだチャドに、大バサミの内側に潜り込んだ子蟹が自分のハサミを突き上げて威嚇する。

「刺さって剣とか槍とかさ、ずいぶんと古びてるだろう？　形も百年か、それ以上昔に流行ったものっぽい。じゃあ、ボクた

ちがそんな長生きなリバーベル街道の主を倒した初めてのキャラバンかと言うと、決してそうではないようなのだ」
「わっかんない。シーベーグの言ってること、解らないわぁ」
人の話を大人しく聞くのが苦手なル・ジェに、シーベーグはあっち行っていいよと手を払う。
「キミは自然のままに生きてていいから。エリンは聞いててね。で、このハサミを良く観察すると、さっきの大ガニの甲羅よりもずっと古くて使い込まれている。つまりだ、このカニたちは代々、祖先が遺した大バサミに右腕を突っ込んで、リルティの小手よろしく使っていたってことなのだ」
「へえええ」
エリンも思わず感嘆の声をあげた。「それじゃこの子ガニがそのうち大きくなって、ハサミを扱えるようになったら、またこの滝壺の王様になるのね」
大バサミの中を泡で満たし、子ガニは黒真珠のような目でエリンの微笑みを見上げている。
「感心してばかりもいられないぜ。あんな化け物に育っちまう前に、とどめを刺しとくのが賢いやり方だ」
言って、チャドは槍をくるりと回し、穂先を下にして構えた。
「チャド!?」
「よそのキャラバンだって、そのほうが喜ぶだろう。オレとしては、後々の災難の元は絶っておきたい」
「チャド……あなたの言っている意味は分かる。でも、この子はまだ何もしていないわ」
「……」
「親も亡くしたわ。これはお互い戦った結果だから仕方ないと思う。でも、未来に悪いことをしでかすかも知れないという理由で、命を奪うのは私、賛成しない。そういうのは大嫌い」
ふたりは少しの間睨み合っていたが、エリンの真っ直ぐな瞳に圧されるように、チャドはついと視線を逸らした。同時に槍先も子蟹から外し、元通り肩に担ぎ上げる。
「――どうせここにくるのは早くて再来年だ。その時まだこんなのに苦戦してるようじゃ、オレたちも先がないだろうしな」
強気な態度で抗議はしたが、チャドが折れてくれてエリンはホッと胸をなで下ろした。何だかんだ言って、まだチャドに対しては構えてしまうところがある。それがこんな真っ向からの対立になってしまって、本当のところ彼女はあと少しで泣き出しそうな気持ちだった。ムキになっていると、自分でも感じていたのだ。
「自然界では、縄張りの主がいなくなれば別の生きものがとって代わるものだからね。もしこのカニの血統が途絶えたら、ゴブリンがもっと勢力を伸ばすかも知れないよ。放っておくのも間違いではないさ」
「やいこの秘蔵っ子！　二年後にまた会おう！　あたしは手加減を知らないよ？　腕を磨いて親を超えるか、さもなきゃあたしたちを見たら道を開けなッ！　それじゃなッ！」
シーベーグの補足解説も聞かず、ル・ジェは子蟹を全身で挑発しながら手を振った。

旧街道の出口へと、無言で先頭を歩き始めたチャドの後ろを、エリンはうつむきながらついていく。リルティが好んで背中に着ける、コオロギの羽のような布飾りが昼下がりの風にそよいで伸び、彼女は思わずそれを掴んだ。早足だったチャドが速度を緩める。
「……ごめん。あんな言い方、するつもりなかったんだ」
「バーカ。謝るなよな」
チャドの足がぎこちなく何歩か前に進んで止まり、彼はぽつりと呟いた。「……オレも気をつける。オレたちさえ良けりゃいいって、そう思ってた。今考えれば、オマエの言ってることが正しいって分かる」
「ううん……ううん」
エリンにも解っていた。チャドが冷酷だから、子蟹を殺そうとしたのではないということを。今日の戦いで勝利を収めたのは、運が良かったからなのだ。仲間たちにまた、あんな綱渡りをさせたくない――チャドがそう考えていたことを、彼女はもう理解している。
古い街道を渡る風が、エリンのこぼした涙を空に飛ばす。
その煌めきを、大バサミの中で、この地の未来の王は見る。風に揺れるミルラの木のざわめきを聴く。
涙はあった。でも、この日この場所に、悲しみだけに満ちた思い出は刻まれなかった。

私たちを分かつ瘴気を越えて

何日か旅をして。
笑ったり泣いたりケンカしたり、今まで見たことのない景色に心をさざめかせて。
彼らはこの旅を楽しんだ。夜は焚き火を囲んで、満天に瞬く星々の大河を眺める。変わらないはずの月も星も、村で見上げるものとは違って感じられた。
友だちの家に泊まりがけで遊びにいった、特別な日がいつまでも続いているような感覚だった。終わらない祭りのようだった。
瘴気に満たされた外の世界も、この自然現象のルールにさえ従えば思っていたよりもつらくはない。クリスタルケージに守られてさえいれば。案外人間は、瘴気に馴染んで生きていけるのかも知れない――。
エリンがぼんやりと、そんなことを考えていた日、キャラバンはそこに辿り着いた。
東の彼方に長大な壁のように横たわるクトリーマ山脈から、西方に広がるキランダ海沿岸まで、このティパ半島の付け根に蓋をするように延びる大森林地帯――内陸部への唯一の陸路となる、生気のない灰色の葉を茂らせたこの陰鬱な森で、彼女は外の世界への甘い幻想を打ち砕かれることになった。
そこは“瘴気ストリーム”――そのように呼ばれる、荒れ狂う瘴気の奔流の通り道だった。
普通の場所とは比較にならぬ高濃度の瘴気は、燐光を放つ煙霧のごとくはっきりと目に映る。それがうねり、波打ちながら、決して弱まることのない激流となって、木々のトンネルを抜ける街道と交差している。
何故この森が遠目にも暗く沈んで見えていたのか、その理由をエリンは理解した。瘴気に対する耐性を持つとされる植物も、これだけの密度の瘴気流に晒されてはまともに成長することは難しい。森には下生えさえ育たず、激流に洗われる木々は、枯れ木のように殺伐とした幹を高く伸ばし、陽の光を浴びる樹冠にだけ辛うじて葉を蓄えている。そうして形作られた森の天井すら、瘴気に痛めつけられて正常な緑を繁らせることはできないのだ。
石柱のような裸の幹の群れはまるで、苦悶する世界を静かに写し取った抽象画のようだった。そうした絵画の概念をエリンは持っていなかったが、似ても似つかないはずの木々が、瘴気に苛まれてもがく人々の青ざめた姿に見えて、思わず目をつぶり強く頭を振る。それでもその印象は、彼女の脳裏から離れることはなかった。
――私たちはこの世界に生きている。でも、それは瘴気と共存しているという意味じゃないんだ。この世界に当たり前のように存在するけれど、瘴気は人間を……生きものを育んでくれる自然とはきっと違うものなんだ。
渦を巻き、森と街道を蹂躙する悪しき空気の大軍勢を今一度見据え、エリンはこの直感めいた結論を深く心に刻んだ。
「さあ、あの流れを横切る覚悟はできたか？」
無意識のうちに寄り添ってしまっている彼らキャラバン四人に、コンパクトにまとめた旅荷のベルトを額に引っ掛けた大柄なモーグリが声をかける。このスティルツキンという名のモーグリは、人間の良き隣人であるこの種族特有の、瘴気の影響を受けない体質を活かして世界を旅し続けている冒険のエキスパートだった。彼が見聞したことや、魔物との戦いにおける基礎知識など、いろいろと教えを受けているキャラバンもいて、エリンたちも故郷を離れてすぐに彼と知り合い、軽く指導してもらった間柄であった。
「か、覚悟って言われるとあたし死ぬかもなの？　とか思っちゃうんですけど……」
ル・ジェが嫌そうに尻込みするが、その背中をチャドが槍の柄で押さえる。
「もも、も少し待ってくんない？　今日のあたし勇気が足りなげっていうか、ホラ、何だか瘴気ストリームのあの辺り、人の顔みたく見えない？　コワー」
「日が暮れちまうだろが！　ぐずぐずしてるとこの森の中で野宿ってことになるぞ」
「それもイヤぁ」
「ちぃと訊き方が悪かったな。覚悟までは要らんよ」
スティルツキンが頭のボンボンを振って、エリンが捧げ持つクリスタルケージを指した。「今年、この森を通過する気流は“水”の属性を帯びている。おまえたちのケージのクリスタルも、今は同じ属性の力を宿しているから心配ない。“水”の瘴気と“水”のクリスタルが反発して、いつも以上にキャラバンを守ってくれるのさ」
言われて、エリンは改めてケージのてっぺんのクリスタル片を見る。それは海の深みを思わせる青に輝いていた。
地面から特定の属性エネルギーが湧

出する場所——ホットスポットと呼ばれる地点にしばらく据えることで、クリスタルケージは常時その属性を宿し、瘴気を退ける力にも特殊な効果を付与するようになる。"水"であれば、キャラバンを氷結の魔力から保護する耐性を。そうした効果を期待して帯びさせていたものが、この暴力的な瘴気の奔流を踏破する手助けもしてくれるのだと、スティルツキンは言っているのだった。

勇気づけられて、ル・ジェが後退しようと踏ん張っていた力を抜いた。槍の柄にかかる負荷が消えて、チャドは前のめりになってけんけんと進み、危うくケージの安全地帯から飛び出しそうになる。頭頂で束ねた髪は事実はみ出して、濃密な瘴気流になぶられてしおれたようにお辞儀した。

「あっ、あぶなっ……！」

「うわっ、バカルジェ！」

慌てて前方にケージを突き出したエリンと、そのおかげで顔までは突っ込まずに済んだチャドの悲鳴も耳には入れず、ル・ジェはコケティッシュに小首を傾げた。

「んー、で、そもそも何で瘴気ストリームに属性があるんだっけ？　ってーか属性って何種類？」

「コイツすげーな。また聞いてなかったらしいぜ？」

チャドは抗議が無駄だというあきらめと、心底呆れたという二重の意味を込めた深い溜め息をついた。「オレなんか耳にタコできるくらい、村長繰り返してたはずだけどな。オレは教えない。絶対言わない」

「ななな、仲間でしょお？」

「いややや、あのね、ル・ジェ」

すべてはその場で訊ねて済ますル・ジェのスタンスの見事さを、親指を立てて称賛するシーベーグにその気がないのを見て取り、エリンは旅の必須知識として教え込まれた、自然界の運行を司る土水火風の四つの属性について今さらながらの説明を始めようとする。しかしそれは、腹の底から搾り出されたスティルツキンの唸り声に阻まれた。

「ムム……むむむ、ふうむ」

「おっ？　あたし何か核心を突いてしまいましたか？」

「そうかも知れん。実はな、この四属性というヤツは、季節の移り変わりを促す力だったとも言われていてな。今は一年を通じて気候の変わることはほとんどなくて、それはそれでオレたち毛むくじゃらのモーグリには過ごしやすいんだが、大昔——世界がまだ瘴気に覆われてなかった時代には、夏はもっとカーッと暑くて、冬は昼でも凍えるほど寒くなったらしい。そういうメリハリが、作物を良く育てたり、土の豊かさを回復させたり、おまえたち人間に生きるリズムを与えたりしたんだそうだ」

旅を通じて世界を知り、そこにある摂理を学び、やがて自分たち——瘴気に冒されねぬモーグリとは何であるのかを識ろうとするスティルツキンは、ル・ジェに教えると言うより己の中に生まれた考えを整理する熱心さで続ける。「移りゆく四季……それが瘴気が溢れてからは消えちまった……だとすれば、季節をもたらす属性を生み出していた大元は何だろうな？　大昔にあって、ある時を境になくなったもの——もしかすると、大クリスタルこそが定期的に属性を変化させて、この世界にサイクルを創り出していたのかも知れないぞ。うむ、瘴気ストリームが年ごとにその属性を変えるのも、砕け散った大クリスタルの活動の名残と考えられなくもない……こりゃあ、いい旅の目的がまたできた！　瘴気ストリームの生まれる場所を探していけば、オレはいつの日か、世界の真理のひとつに辿り着けるんじゃないか？　物覚えの悪いセルキーの疑問が、当たり前すぎて見落としていたことに気づかせてくれたってワケだ！　なあ……あれ？　どこだおまえたち？」

気づけばスティルツキンは聞き手のいない独演会を繰り広げていた。

「先行くよ～。ここで野宿だけはご免なもので～」

「ル・ジェ、せっかく答えてくれてるんだから、ちゃんと聞いたほうが……」

ぐいぐい押されて困り笑顔を浮かべたエリンを先頭に、キャラバンはもう瘴気の大河を横切り始めている。スティルツキンの言った通り、"水"の属性を帯びたクリスタルケージが形成する球状の力場は、まるで固体になったように強固に、嵐の日にティパの岬に打ち寄せる荒波のごとく殺到する重い瘴気を、頑としてはねのけ、掻き分けていく。

轟々と、右耳から左耳に抜けていく暴力的な風の音に再び圧倒されながら、エリンは思う。これは瘴気との戦いなのだと。同じような激流はこの先旅することになる地のあちこちにあって、ただでさえ集落から出られない人々を地域ごとに分断しているという。クリスタル・キャラバンまでがこの瘴気流に屈してしまったなら、ミルラのしずくは集まることなく、やがて村や町は滅びの運命を辿る。だから挫けてはならない、瘴気ストリームの恫喝に負けてはならないのだと彼女は肝に銘じる。強い想いは、知らず言葉になっていた。

「負けないでいこうね、ル・ジェ！」

「え？　ああ、あたしはもう喉元過ぎたから平気。勇気再燃よ。深呼吸だってしちゃいますよ」

「……勘弁してくれって気持ちと、正直敵わないって思いが半々だな、コイツに関しちゃ」

息を詰めるようにしていたチャドが肩をすくめる。ついでに振り返って、考え事をしている風の、遅れ気味のシーベーグに怒鳴った。

「ここでケージの守りの外に出ると、間違いなくおっ死ぬぞ！」

「おおお？　いけないそれは本意じゃない」

飛び上がって頭を掻き、それから両腕を前後に大きく振って、シーベーグは気づいて立ち止まったエリンのそばまで駆けてくる。「ちょっとね、スティルツキンさんの話を反芻していたら、完全に周りが見えなくなってたよ」

危ないなおい、そういうのはル・ジェだけにしてくれよおい、何ですってこの目配り上手に何たる暴言だオイ、と騒がしいふたりを黙殺して、考察好きのユークにエリンは目で尋ねた。彼女も、本当は冒険好きなモーグリの喋りかけていたことに興味があった。知識を求めて旅をするスティルツキンに、自分とどこか似通った部分を感じていたのだ。

「ボクが引っかかっちゃったのはね、瘴気ストリームが属性を変える理由。今ここを流れる瘴気の生まれた時期がその属性を決定するとしたら、発生源には何があるんだろうって考えたんだ。普通、ボクらの周りに満ちている瘴気は属性なんか持っていない。ホットスポットのそばでもそう。なら、瘴気ストリームはよっぽど強い影響を受けてそれを帯びていることになる……どういうことだと思う、エリン？　あ、ボクも答えはまだ出てないよ」

「どう、なんだろう……シーベーグが解らないことに、すぐ答えられる気はしないんだけど、ホットスポットより強い属性を持つ場所ってことになるなら——」

「エリン！」

チャドとル・ジェが同時に叫ぶ。見ると今度はケージを持つエリンまでが遅れて、同じ速度を維持していたふたりは、先行しすぎて瘴気に飛び込みそうになっていた。

「ごめんなさいっ！」

エリンとシーベーグは走り出す。

「答えは焦らず出していこう。ボクたちはまだ旅を始めたばかりだ」

「うん」

深く肯いて、彼女は力強くケージを掲げる。

——そう、私はまだ何も知らない。これから知っていくんだ。たくさんの思い出を積み上げながら。

世界を分かつ瘴気を切り裂いて、希望の群れは故郷の属する地域をあとにする。森林地帯を抜ければもうそこは半島ではない。異郷——見知らぬ地、メタルマイン丘陵へと、年若いキャラバンは分け入っていく。

どうしてチャドは怒るのか

思わぬところで、ひと悶着が起きた。

メタルマイン丘陵を縦に貫く、緩やかに湾曲した街道を北に進む途中で。

常に満ちている瘴気を別にすれば、爽やかなそよ風と暖かな陽射しに、どこまでも歩いていけそうな快適な道のりだった。空は澄みきって青く、雲ひとつ見えない。道は土埃が立つほど乾燥していなくて、峠への上り坂が始まるのはまだ遙か彼方。平坦に続く街道の眺めは雄大で、それを楽しみながら進む今日の旅に、エリンはとても満足していた。

瘴気ストリームを越えてから、急にこみ上げてきた望郷の想いも、仲間たちと往くピクニックのような気分が和らげてくれた。太陽はまだ昇り続けていて、昼食までであと少し。とっておきのしましまリンゴは——幼い頃は独特の酸味が苦手だったが、エリンはいつしかそれを克服し、今では大好物になっていた——歩いたぶんだけ美味しく感じられるだろう。そう思って彼女は、馬車を牽くパパオに楽をさせてやるためにも徒歩で進む。村を出る時に家族から贈られた、きれいな花びらを思わせる飾りのついた靴も、ひと足ごとに馴染み、どんどん愛着が湧くようで嬉しくなってくる。自分の踵が大地を叩くリズムに

脳天まで快く刺激され、知らず鼻歌まで出るほどの上機嫌だった。馬車に吊しておけばいいケージをわざわざ捧げ持って、揺れるミルラのしずくを通して彼方の丘を透かし見る。景色は"水"の色彩に染まって、エリンは水底にいるような、不思議な世界を幻視する。
「よお、お疲れさん」
声をかけられたのは、そんな風に絶好調の旅気分を満喫している時だった。ちょうど街道は小さな起伏に差しかかって、それを乗り越えた先の道端で休憩している人影は事前に視界には入らず、だからエリンは少しだけびっくりして、取り落としかけたケージを掴み直そうと慌てて額を打ちつける。
「あうちっ」
「あっ……驚かしたか？ オレか？」
ゴンっと響いた鈍い音に、寝転がっていたリルティがすまなそうに身を起こす。「鼻歌はずっと聞こえてたもんだから、こっちも見えてると思ってたよ。コブ作っちゃったか、ティパの……エリン、だったよな？」
そこにいたのは、マール峠のクリスタル・キャラバンだった。リルティ三人で構成されていて、ティパ半島の街道で二度ほど行き会っている。エリンに挨拶をしたのは、そのメンバーのひとりでライン＝ドットという名の若者だった。
「ライン、アンタはね、何ごとも気短すぎるのよ。落ち着きなさいってどれだけ言っても聞きゃしないんだからヤんなっちゃう。今年の旅のアンタの目標を今決めたげたわ。ひと呼吸置こう、声出す前にまず深呼吸。これね。分かった？」
紅一点のルッツ＝ロイスが、ラインよりも遙かに慌ただしくまくし立てる。
「それで、どうだい初めてのしずく集めはさ？」
リーダー格のロルフ＝ウッドも起き上がる。「瘴気ストリーム、ぶったまげたろ？ オレたちも最初は腰抜かしそうになったからなあ。何年か前の、今じゃもう味わえないカンドー的な思い出さ」
彼らもまた、エリンたちほどではないが若い。三人ともが活力に満ちていて、言い方を変えればリルティの子供っぽさを脱しきっていない。エリンは以前、彼らが馬車をパパオに任せ、逃げるはぐれゴブリンを追いかけて、街道を幼子のように全力疾走する姿を目撃していた。これは彼らの所属する集落であり、エリンたちの現在の目的地でもあるマール峠が、鍛冶を村の主要な産業としているためであった。瘴気を気にせずどこにでも分け入っていく魔物は、人間の生活範囲では手に入らない稀少な素材を持っていることが多く、それが鍛冶製品の加工に役立つのである。
話を聞けば今も、しずく集めはそっちのけで近辺をうろつく魔物狩りに没頭していたらしい。峠のクリスタルが力を失うまでにはまだまだ時間があるので、旅に慣れてきた彼らはこのところ、土地鑑のあるメタルマイン丘陵やティパ半島で素材集めに精を出し、こまめに村に戻ってはそれらを鍛冶職人に提供しているとのことだった。
「短気な割りに余裕、なんだな」
チャドがにこりともせずに感想を述べる。その態度の硬さにエリンはどことなくトラブルの匂いを嗅ぎ取ってはいたのだが、この時点では何を回避すべきかも判っていない。
「余裕って言うかさ、まあ、おまえにもそのうち解るって。材料集めていい武器いい防具を揃えれば、結局はしずく集めが手早く安全にこなせるようになるってさ」
同族のリルティである、という気易さから、新品らしい鉄製の小手をぴかぴかと輝かせたラインが、意識するわけでもなく先輩風を吹かす。黙ってしまったチャドが、グッと奥歯を噛んだのを、しかしエリンは気づけない。
「ああ、そうだ。思ったよりもたくさん獲れたからコレやるよ」
ラインがエリンに純度の高い銅鉱石の塊を手渡し、事後承諾で仲間を振り返る。
「いいよな？」
「ああ、おすそわけだ。持っていきな」
「構わないけど、やっぱアンタ順番間違ってるのよねえ。落ち着きなさいよ、ホントに」
「あ、あのあの」
ずしりと重い手応えと、ルッツのラインをたしなめる言葉に、エリンはそれをもらってしまっていいのか迷って、つい言ってしまう。「お返しとか、私たち、その、できないんですけど……」
「ハハハ、そんなこと気にしてんのか？ 新米キャラバンから何かいただこうなんて、誰も思っちゃいないって。もらえるものは遠慮なくもらっておくのが、初心者の心得ってもんだぜ――」
ラインの言葉が終わるより早く、エリンの手から銅の重さが消えた。チャドがひったくるように掴み上げ、それをラインに突き返していた。
「何だ？」
「そういうつもりなら返す。施しはいらない」
毅然とした、この場合は明らかにケンカ腰に聞こえる口調でチャドは言った。「変に借りは作りたくない。それに、本当にあんたの言う通りなら、その"楽をするための"素材を自力で獲れないようじゃダメなんだろ？」
チャドの勢いにきょとんとするラインは、ぐいと押しつけられて思わず受け取ってしまう。一拍置いて面子を潰されたと認識し、可愛らしくさえ見える顔を紅潮させてそれを足下の草むらに叩きつけた。
「どういう態度だよ、そりゃ！ ええ？」
「だからさ、見下されてまで余りものを頂戴する気はないって言ってるんだよ！」
激昂するラインにつられてチャドの言葉もますます荒くなる。エリンは突然の揉め事がどうして始まったのかも判らず、指先を空に向けた掌を前後に揺らし、アワアワと声を失ってふたりを交互に見る。
「大人げないぞ、すぐアツくなるんじゃないって」
強くたしなめる声がラインに飛ぶ。「ただな、ティパのチャド。オマエの物言いも穏やかじゃないぜ？ 親切を押し売りする気はないが、だからと言って差し出した手を噛まれちゃたまらない」
言葉を続けたロルフは、静かな口調とは裏腹に、火を噴き出しそうな目でチャドを睨んでいる。ラインよりもさらに怒っているのは明白だった。一触即発のちりちりした空気に、昼前ののんびりした雰囲気は消し飛んで、少し前のご機嫌な気分との落差にエリンはじわりと涙が滲むのを感じる。どうしてチャドはこんな、馬鹿げたケンカをいきなり始めるんだろう……こんなことでうまくやっていけるんだろうか、と、旅に出る前に感じていた不安がまた膨らんできて暗い気持ちになる。
「言い間違いか？ それともオレたちとのつき合いはご免だってのが、ティパのキャラバンの考えなのか？」
「村やキャラバンは関係ないだろ。脅してるみたいに聞こえるぜ、その言い方は」
どちらも完全に目が据わっていた。血の気の多い武の民リルティに共通する傾向で、こうなると自分から引くことがない。チャドはまだしも、ロルフは生意気な年少者とのやりとりで完全にとさかにきていて、今にも飛びかかってケージの守りの外まで転がり出ていきかねないほどにいきり立っている。
よそのキャラバンとこんな風に揉めるのは、本当なら何があっても避けなくてはならないことだった。瘴気に満たされた世界を旅することができるのはケージを託されたクリスタル・キャラバンだけであり、いざという時――パパオが脚を傷めたり、馬車が破損して動けなくなった時や、あるいはメンバーが皆ひどい怪我を負って身動きが取れなくなった時――に、通りかかって手を貸してくれる可能性があるのも当然彼らのみなのだ。だからキャラバンはお互いに、できるだけ友好的に振る舞って関係を良好に保とうとする。
マール峠のキャラバンが気前良く素材を寄越したのも、仲良くやっていこうという積極的な姿勢を先達として示したものだった。それだけに、チャドの拒絶は彼らにとって、大目に見ることのできぬ最大級の侮辱となってしまっていた。
何とかしなければと焦りながらも、チャドが怒りだした理由からして皆目見当のつかないエリンには、この場を収める名案など湧いて出るはずもない。シーベーグはとそちらに視線を泳がせると、ふさふさの掌を彼女同様に揺らしていて、同じく困惑しているということだけははっきりした。
「素直に受け取れよ！ こんなもんで恩なんか着せるかってんだ！ リルティの民の誇りにかけてするもんかよ！ マール峠のキャラバンをバカにすんじゃねえッ！」
「そっちこそ、オレたちを軽く見るな！ これでもオレたちは村の運命を背負ってんだ。つき合うんなら対等に、だろうが！ おこぼれにあずかってキャッキャと喜んでらんないんだよッ！」
「この……この生意気で世間知らずのガキがぁッ！」
頭頂で結んだ髪を怒りで逆立てて、いよいよ殴りかかろうとロルフがわずかに身を沈めた、その瞬間――。
「……誰よ、施しものを勝手に断るバカは？ セルキーに言わせりゃ、そりゃ縛り上げて吊して一昼夜ラケットで尻叩くほどの重い罪よー？」
パパオの負担など気にもせず、午前から馬車の中で昼寝としゃれ込んでいたル・ジェが、ボサボサ髪を掻きながら荷台から這い出してきた。「受け取りますよどこですかー？」
そしてラインの足下に転がる銅鉱石を認めるなり、寝床になっていた石の天井を剥ぎ取られて慌てふためく地虫のような迅

さで駆け寄り、拾い上げると同時に胸元に放り込んだ。
「いただき！　返せったってもう返しませんよー？」
その手際の良さに呆気に取られ、憤激もすっかりしぼんでしまったロルフに、ル・ジェはこれ以上はないという幸せそうな笑みを向け、甘ったるい声を出す。「ありがとねぇ。あたし、タダで何かくれる人、だーい好き。おこぼれ大歓迎だから、またぜひよろしくねぇ」
「オマエ何を勝手に――うっ？」
「黙んな」
振り向いたセルキーは打って変わった低い声で囁き、チャドの喉に突きを入れて強制的に抗議を遮った。「せっかく話を収めてんだから、いいわね？　要は、対価をちゃんとこっちが払えりゃあいいんでしょ？　文句ないんでしょ？」
忌々しそうに睨み返したチャドだったが、実際のところは踏んだ場数に差がありすぎて、勝ち目の全くないケンカに意地だけで突っ込みかけていたと自分でも理解していた。だから口をぐっと山型に曲げ、喉をさすっただけで押し黙る。
「でもやっぱりタダじゃ気が引けちゃうので、今回はひとつ、マール峠の皆さんに役立つ情報などいかがでしょうね？」
「情報って、魔物とかの？　それだったらきっとわたしのほうが詳しいわよ。自信あんだから」
記録係らしいルッツが口を挟む。
「いやいや、もっとスケールのでっかい情報よ。特にね、金属製の防具が大好きなリルティには重要な、とっても耳寄りな話」
言って、ル・ジェはことの成り行きを見守っていたシーベーグを手招きする。「コイツはね、小さい頃からいっつも空やら雲やらお日様やら見上げて、風向きや空気の匂いばっかり嗅いでた変わり者のユークなのよね。のんきなもんでしょ？　でもね、その甲斐あって次の日のお天気を当てさせたらもう百発……九十中くらいかな？　このシーベーグが占う明日の天気！　これでどうでしょ？」
「代価なんてもらう気なかったから何でもいいけどよ」
「そんなに当たんのか？　それならウチにも欲しいぜ」
「そうだわね、ラインと交換してもらってもいいわね」
険悪だった雰囲気も忘れて、マール峠の三人は興味津々、いきなり話を振られて当惑気味のシーベーグがどんな託宣を下すのか、目を輝かせて見守っている。リルティは激しやすいが、本来気のいい、根に持たないさっぱりした気質の持ち主たちだった。
「うーん……まだ昼前だから難しいんだけども」
覚悟を決めてシーベーグは西を向き、東を向き、手をかざして太陽を見上げ、それから指を舐める仕草をして――真似だけなのだが――風向きを確かめる。「快晴ながら、お天道様には暈が少々。風は南西、わずかながら潮の香りも届くことから、海から継続して吹いていると見ます。西の彼方に雲の影、東ははっきりとは判らないけど、瘴気が濃いめに滞留してて風の流れも重そうです。これらを総合して判断するに、明日は湿気を含んだ空気が海からやってきて、丘陵にさしかかったところで足が遅くなるでしょう。つまり――」
「つまり？　つまりどうなる？」
かようにせっかちなリルティたちに、ゆっくり自然を観察する習慣などありはしない。それだけにシーベーグの気象予測は新鮮で、かつ説得力があるように思えた。
「メタルマイン丘陵全域で、雨の降る確率は八割ってところ、かなあ？」
「ええ！　こんなに晴れてるのにかよ!?　しかも雨の少ない季節だぜ？」
「ま、それにシーベーグ先生の的中率の九を掛けて、七割二分は降りそうってことよ。あたしだったら三割を切る晴れには賭けないね」
そういう計算にはならないはずなのだが、自分の手柄のように自信満々に語るル・ジェの、商人の娘らしい算術に信憑性はいや増して、この予報にマール峠のキャラバンは完全に満足した。
「だとしたらヤバいぜ。せっかく新調した鉄の小手が錆びっちまう！」
「だからわたし言ったワケよ。今回は雨具用意しなくていいのかって」
「もうちょい足を伸ばすつもりだったけど、今日中に峠に戻っとくか」
しばし頭を突き合わせて相談し、彼らは慌ただしく出発の準備を始めた。旅慣れた地元の彼らでも、ここからでは休みなしに歩いて、マール峠の村まで辿り着くのは夜も更けた頃になる。
「雨が降らなきゃあ無駄足だけど、戦利品をいったん持ち帰るついでって考えりゃいいから、外れても気にすんなよ、シーベーグ」
別れを告げて動き始めたキャラバンのしんがりを守りながらロルフが手を振る。「当たったら、また次も聞かせてくれよ。情報代の素材、何か見つくろっとくからさ。それからチャド、悪かったな。オマエの思ってること、何となく解る。でもきっと、ティパのキャラバンは“やる”と思うぜ、オレは。じゃな！」
ケンカ相手に先に謝られて、ばつが悪そうに顔を赤らめたチャドが敬礼する。その様子を見てようやくホッとしながらも、エリンにはまだ、チャドがどうしてあんなに頑なになったのかが理解できていない。
「さ、あたしはもうひと眠りするよー。どうせあたしらの足じゃ夜まで村に着けないだろうし、そうなると野宿だからあたし見張り番だし、寝溜めしとかなきゃだ」
大あくびをひとつかいて、巣に戻る長虫のように、ル・ジェはまた荷台にぬるりと潜り込む。「でも昼ご飯になったら、絶対起こして」
「お昼もうすぐなんだけど、寝るんだね？　あ、もう寝てるね。見張りの時も交代前にいびきかいてるもんね。寝溜め無駄？　聞こえてないね」
ケケケと笑いながら請け負って、シーベーグが馬車の後ろについた。
ふたりで遠ざかるマール峠の馬車を見送りながら、エリンは悄然と考えていた。どうして他のキャラバンのロルフには解って、自分には仲間のことが解らないんだろう――何故だか悲しくなって見つめる彼女の視線に気づいて、チャドは一度合わせた目を逸らしかけ、勇気を振り絞ってそれを受け止めた。
「またやっちまった。オマエにイヤな思いをさせるつもりじゃなかったんだけどな」
「いいの、それは」
エリンは小さく首を振った。「私が知りたいのは、どうしてなのか、なの。チャドが怒った理由、解らないのイヤなの」
「……負けず嫌いなんだよ、リルティは。半人前扱いされたくないんだ」
「でも私たち、まだ半人前だよ。あの人たちにそう呼ばれてもしょうがない。旅に出てまだ間もなくて、外の世界は毎日新しいことがいっぱいだよ」
「それは分かってるさ。だけど……」
チャドは軽く唇を噛んだ。「それにいつまで甘んじてていいんだ？　それに、魔物は手加減してくれやしない」
「……」
「だからオレだけでも、オレたちキャラバンは一人前にやれるって、そういうつもりでやりたかったんだ。結局背伸びして、つまんないケンカになりかけたけどな。それにやっぱり、まだまだロルフたちには敵わない。ちょっとな、自分でも情けなくなった」
それだけ言ってチャドは遠ざかるマール峠のキャラバンに目をやり、そのまま槍を担ぎ上げて歩き始めた。エリンは何と声をかけていいのか分からず、慌てて地面に置いていたケージを拾ってあとに続く。
頭の良いパパオは何も指示を出さずとも、ケージの移動に合わせて馬車を牽き始めた。ティパのキャラバンは再び晴れ渡った蒼穹の下の行進を再開する。
今度はただご機嫌に、ではなく、思いを巡らせながらエリンは往く。チャドが感じていることを考えて、理解しようとしながら歩く。自分たちが半人前から抜け出せるのはいつなのか――それは、甘えを捨てることができた時なのかも知れない。少なくともチャドはそうしようとしている。チャドは少しだけ、みんなの前を行っていた。
――旅を楽しむのはいい。だけど、素人気分でいちゃいけない。私たちは少しでも早く、しずく集めの旅の熟練にならなくちゃいけないんだ。歩いた歩数だけ、半人前の自分を置いていこう。
エリンの靴底が力強く、街道にリズムを刻む。太陽はようやく、空の一番高い場所に昇りきったところだ。

翌日は本当に、この季節には珍しい雨が丘陵地帯を湿らせた。

思い出せない優しい目

エリンたちがマール峠に到着したのは、結局ロルフたちとひと揉めした日から三日後になった。
シーベーグが予想した通りの雨は思いのほか激しく、その日は一日じゅう、街道沿いの豊かに繁った大木の下で雨宿りをして過ごした。そこは緩やかな丘のてっぺんで、雨に煙るメタルマイン丘陵を見渡しながら、エリンは世界の広がりを実感した。ぼんやりと霞んで見えぬ地平の先にも、まだ人の住む土地がある。教わった知識によれば、その先にも大地は続く。エリンは彼女なりのイメージを膨らませていたものの、現実に目にした外の世界は

ずっと広大で、小さな村に生きているだけでは想像の追いつかないものだった。そして逆に感じ取る。ティパの岬から眺めていた海も、本当は彼女が考えていたよりも遙かに雄大に広がっていたのだと。自分たちはどこまで辿り着けるのだろう——それは距離ではなく、ある種哲学的な高みを示す問いとなってエリンの胸に去来したが、旅人としての麓に立ったばかりの彼女にはまだ何の答えも出せなかった。旅に出てからとんとご無沙汰だった、移動のないゆっくりとした時間を、エリンは大樹の幹にもたれて存分に味わった。まるで自分がこの、旅人を優しく包んでくれる木とひとつになって、何百年も丘を見守っているような気分を覚えた。

その翌日は雨が上がって、夜明けから雲が吹き散らされ、東のクトリーマ山脈の向こうへ追いやられていくのを彼女たちは見た。燦々と輝く太陽を浴びて、雨に洗われた世界は無数の水滴を宿し、磨いた宝石のように煌めいていた。この日のうちにマール峠を目指すこともできたが、キャラバンにとっては踏み固められた街道も新しい足跡を記す地であり、この先しずくを村に持ち帰るため幾度となく往来する道になる。ゆえに決して焦らず、本当に急がなければならなくなった時にベースをあやまたず進めるよう、路面の起伏や深いわだち、魔物が潜むかも知れぬ茂みやくぼみの有無などを確かめ、地図に記し記憶に刻み込みながら進んだ。そうする必要性を、エリンたちはティパ半島の旅ですでに学んでいた。

峠の麓で二晩目の野宿をし、三日目の夜明けから長い山道をパパオを励ましながら登って、集落のどの家もが朝食の片づけを終えた時分に、ティパのキャラバンはようやく、クリスタルに守られた土地に足を踏み入れたのだった。

「うおお？　ナニこのセンス？　スゴイ、すっごいワ！」

かつては豊かな鉱床を擁していた地域だけあって、マール峠の村は今でも、往時の伝統を受け継いだ鍛冶技術で知られていた。それを誇示するように地面のあちこちに突き立てられた、人間にはとても扱えないサイズの剣のモニュメントや、ティパのものより大振りなクリスタルにかけられた巨大な鎖の飾り物に、すっかり物見遊山の気分になったル・ジェは驚嘆の声をあげる。シーベーグも特産の鉱泉水ミネを汲み上げる井戸を覗き込んだり、痩せた土にも根付く、故郷では見かけない種類の草花の観察に夢中になっている。チャドまでが、実家のそれとはやり方の違う二軒の鍛冶屋のふいご捌き、鎚捌きに我を忘れて見入っていた。

生まれて初めて目にする、よその村の営みに、エリンも仲間たち以上に心浮き立つものがあった。雨に降り込められて到着が遅れたことも、そうした気分を後押ししていたし、何より峠のクリスタルのおかげで、久しぶりに自由に動き回れるのが良かった。慣れてきてはいたものの、やはりケージを中心に、四人で固まるようにして四六時中過ごさなければならない旅の環境は、楽しいながらもそれなりにストレスが溜まるものだったのだ。

「おお！　これは何とまた清楚で麗しい娘さんじゃ！」

解放感で花のように輝くエリンの笑顔に引き寄せられるように、村の住人が声をかけてきた。そのしわがれ声の主は、少し背が曲がってきているものの、若い頃はすらりと長身だったであろう老齢のクラヴァットだった。顔の下半分は豊かな白髭に覆われ、白い眉もひさしのように伸びて表情を隠していたが、わずかに覗く焦げ茶の瞳はきらきらと、悪戯な少年めいた光をたたえている。

「クリスタル・キャラバンかね？　当たりじゃろ？　察するにティパの村と見たがどうじゃ？」

いきなり声をかけられて驚いているエリンに、老人は両手を広げて自分の無害さを強調する。「何なに、驚くことはないぞ。ワシはおなごのことは大体分かるんじゃ。おっと、自己紹介が遅れたの。セシルじゃ。旅の人に、この村を案内する役目を任されとる」

「私、エリンです」

「エリン……いい名じゃ！　ワシが若くて、そりゃもうモテモテじゃった頃、同じ名前の娘にリンゴを御馳走になったことがある。何かの縁としか思えんのう。そうじゃ、どうしてアンタがティパのキャラバンだと判ったか、ちと早いが昼メシでも取りながら聞くちゅうのはどうじゃ？」

「え、あの、私、その」

「遠慮はいらん！　ワシのおごりじゃ。さあさあ、親交を深めようじゃないか！　ちなみにワシ、今は独身じゃよ？」

いつの間にか肩に手を置き、泊まり客以外にも食事を出してくれる峠に一軒の旅籠に連れていこうとするセシルに、旅先の慣行を知らないエリンは断っていいものかどうか判断がつかず、迷っているうちにふらふらと導かれていく。故郷の村の中しか知らなかった彼女に、見知らぬ異性からの誘いをうまくかわすことができないのも無理からぬところではあったが、ともかくもこのままでは、自分の祖父のような年齢のセシルとの食事が、エリンの記念すべき初めてのデートとなってしまうことは確実であった。

「おじいちゃん！」

そこに助け船が入る。花壇に水をやっていた、エリンと同じ年頃の少女がもの凄い勢いで駆け寄ってきて、セシルの耳を容赦なく引っ張ったのだ。

「ああ、やめろラシェ、いつも年寄りはもっと大切に扱えと……」

「ごめんなさいね。困った人で……」

細い眉で本当に困ったという形を作り、こめかみに血管を浮かせながらラシェと呼ばれた娘はエリンに笑いかける。「ロルフたちから、女の子がふたりいるティパのキャラバンがやってくるって聞いて、昨日からずっと待ち構えてたんです。私も気をつけて見張ってたんだけど、ちょっとお花を世話してる隙におじいちゃんたらっ」

「バラすでない！　鬼孫め、老人の楽しみを奪いおっ……アイタタ、耳千切れる！」

「本当にごめんなさいね。この好色老人は気にせず、マール峠でゆっくりしていってね！」

耳を不動の中心点にして、セシルはそのまま連れていかれ、クリスタルの隣りに建つ家に放り込まれて視界から消えた。

エリンはホッと息を吐いて、扉を押さえながら手を振るラシェに会釈し、動悸を鎮めるように輝くクリスタルを改めて見上げる。

「ハーディさん、出発しまふよ」

その時、ちょうど村の西の出口——そちらからはジェゴン川の渡し口に向かって長い下りの山道が続いている——で、誰かを呼ばわる声がした。見回したエリンは初めて、クリスタルのそばに立って彼女と同じように輝きを見つめていた人物に気がつく。

全身を白い、しかし使い古してくすんだ色合いになった衣服で包んだクラヴァットの男だった。どこか人形めいた整った顔立ちで、年齢は幾つなのか見当もつかない。その人物が纏う雰囲気は穏やかで老成した印象を与えるが、大きなガラス玉のような瞳には子供のように純粋な光を宿し、エリンたちより少し上のようにも、あるいは彼女の親たちとあまり変わらない世代にも見えるのだった。

そのきちんとした身なりから、どうやらハーディと呼ばれたその男は伝道師であるらしかった。各地を巡り歩いてさまざまなことを見聞きし、そこに自分なりの解釈を加えて、世界の成り立ちを説いて聞かせることを自らの役割と任じて生きる流浪の士である。彼らはしずく集めのキャラバンに相乗りして村から村を移動し、辻説法をしたり、農作物の収穫や建物の補修作業などを手伝って食いぶちを稼ぎ、ひとつところには一年と留まることなく過ごす。その土地によそ者を養う余力がなければ成り立たないため、数はさして多くはなかったが、こうした伝道師は例外なく生真面目で良く働き、繁忙期には諸手をあげて歓迎された。また彼らの話は、生涯を小さな集落の中だけで終える大多数の人々にとって、誇張があろうと嘘が混じっていようと“世界”という巨大なものを想像させてくれる、村のキャラバンが持ち帰る土産話とはまたひと味違う得難いものでもあった。

マール峠のキャラバンは昨日すでに出発していたらしく、西の山道には由緒正しく古めかしい“大陸の支配者リルティ”風の鎧に身を固めたアルフィタリア城下町のキャラバン五人が、出発を前に最後の点検を行なっていた。伝道師は小さくまとめた自分の荷物を持ち上げ、名残を惜しむようにマール峠の集落を見回して、そして自分を見ていたエリンに気づく。視線を交わし、エリンはやはり、この見覚えのない伝道師がティパの村を訪れたことはないと確信した。

柔和に微笑み、円筒形の帽子を軽く持ち上げて金の巻き毛を揺らし、ハーディは彼女とすれ違って、歩き去る。しかしこの刹那、エリンの脳裏に遠い記憶がやにわに浮かび上がる。鼻の奥に蘇る、日なたと摘まれた草の、懐かしく風化した匂い。

唇から滑り込む塩辛い水。泣いていたのだろうかとエリンは思う。そして抱え上げられる。頭上から降り注ぐ陽射しに、その人物の顔は影になって見えない。ただ、向けられた優しい目に安心して、彼女はまどろむように意識を失った。記憶は、そこでぷつりと途切れる——。

我に帰って振り返ると、伝道師はもうずいぶん先に行ってしまっていた。白昼夢め

いた記憶の氾濫にエリンは戸惑い、その思い出がかつて本当にあったことなのか、それとも夢のように勝手に紡がれたものなのかも判断がつかなかった。もう一度思い出そうとしても、記憶のしまい込まれた引き出しはすでに閉じて、懐かしい故郷の気配だけが残り香のように漂い、すっと消え失せる。

――ティパ以外の、人が暮らす場所を見て、もう帰りたくなっちゃったのかな……クリスタルに、お年寄りに、人に育てられたお花や、かまどの炊事の匂い、それに伝道師さん……どれもティパの思い出にあったものだから、かな？

彼女はこのフラッシュバックを、強く湧いた望郷の念と捉えて頭を振る。甘えは捨てていくと決めたばかりなのに、と。

結局エリンは、記憶を蘇らせた直接のきっかけに気づかない。ハーディの瞳――ティパで見かけた覚えのない伝道師のもの静かなまなざしが、故郷の情景とひとつになっていたことに気づけない。

ただ、彼女は吸いつけられるように、アルフィタリアのキャラバンについて村を去っていく、伝道師の白い背中をいつまでも見送っていた。

くさい息はもうこりごりです

この日、ティパのキャラバンはふたつ目となるミルラの木に触れ、クリスタルケージにしずくを蓄えた。

メタルマイン丘陵の主街道と、西の大河ジェゴンとの間にある“キノコの森”――そこは異常成育を遂げたキノコが密集することで、人々に古くからあやかしの地として知られる場所だった。霧が発生しやすく、常に高い湿度を保ち続ける窪地であったことと、西海の彼方に噴煙を上げるキランダ諸島の火山帯がどうやらこの地まで延び、わずかながら地熱を注ぎ続けていること、そして何より近くを通過する瘴気ストリームの毒素が、菌類の繁殖を活性化させるという条件が重なって、その一帯は人の身の丈を優に越えるキノコが林立する幻想的な奇観を呈している。中にはティパの村で一番の大木を凌ぐほどの高さに成長したキノコもあり、エリンたちは自分が小指の先ほどのサイズに縮んで、湿った森の下生えの間を這い回っているような錯覚を覚えた。

ただし、こうした巨大キノコのほとんどは、見るからに毒を持つと思われる種類も無害で、降り注ぐ胞子も瘴気以上に彼らを阻むことはなかった。魔物も棲み着いてはいたが、大型のイモ虫や移動能力のない怪植物ヘルプラントなど、組織だった戦いができプリンよりも下手で、しかも火に弱いためシーベーグの唱えるファイアの魔法で容易に退けることができた。彼らはまだまだ初心者の域を出ない冒険者ではあったものの、キノコの森という秘境に苦しめられはしなかった。

問題は、ミルラの木のそばに棲み着いていたこの地の主にあった。

日が昇ったあともなお薄暗い、菌類の森を踏破したエリンたちを待ち受けていたのは、植物ともキノコとも、はたまた動物の類ともつかない奇妙な魔物であった。ノコギリの歯のように牙がびっしりと生えた大口が、その球状の身体のほとんどを占める怪生物――モルボルと呼ばれるこの小さなモンスターは、外敵となるキャラバンの接近を察知するや周囲のキノコ群から大量の胞子を吸引し、瞬く間に十数倍の巨体に膨れ上がって襲いかかってきたのだった。

その爆発的な質量増大に度肝を抜かれたせいもあったのだが、触手状の突起を無数にうねらせたモルボルの姿に激しい嫌悪を催した女ふたりが、戦闘のリズムを崩したことが苦戦の直接の原因となった。ファイアの魔石をもうひとつ手に入れていたル・ジェは連携のタイミングが取れず、シーベーグの魔法だけではぶ厚く成長したモルボルの外皮に熱を通すだけの火力に届かない。また、取り乱したエリンが混戦の中でチャドを見失い、ケアルの発動を遅らせたためにチャドはいったん後退を余儀なくされ、ラッシュをかける絶好の機会を逸していた。

結果、彼らはモルボルに時間を与えすぎた。戦いの間にも魔物は森の広範囲から胞子を吸い込み続け、それを体内で凝縮・発酵させて、猛烈な悪臭漂う有毒ガスとしてキャラバンに大量に吐きかけたのだ。

森のキノコに毒性がなかったのも、すべてモルボルに吸収されていたからであった。めまいと嘔吐を引き起こすくさい息を浴びて、彼らは立っていることもままならず、膝を突いたところにお供のヘルプラントたちが容赦なく種の弾丸を射出してくる。しかし硬い殻が弾ける痛みよりも、まとわりつく臭いのひどさが思考の大半を占めて、エリンは盾を構えることにすら思い至らない。

この状況を何とかひっくり返したのは、悪臭に息を詰めたル・ジェが苦し紛れに発動したファイアが、偶然にもシーベーグのそれと絶妙のタイミングで噛み合い、ファイガとなって炸裂してくれたおかげだった。これは至近距離で使われた複数の魔法が干渉し合う“マジックバイル”と呼ばれる現象で、熟練の使い手同士ならこの魔力の共鳴を利用して、常に最大の魔法効果を引き出すこともできるという。そしてファイガとは、ファイアふたつの重ねがけで生み出せる最高位の魔法であった。

戦いの場となった空き地全域を覆う猛火が、厄介な援護射撃を続けていたヘルプラントを一気に焼き払った。その高熱の炎はモルボルの外皮に蓄えられた湿気を瞬時に蒸発させ、さらに体表を広範に発火させる。

防御力が削ぎ落とされたこの好機を、荒ぶる若きリルティは見逃さなかった。身悶える巨体に勇猛果敢に突進し、ここを先途と槍を突き立てる。チャドの姿に勇気づけられ、エリンも頭を振って立ち上がった。モルボルがガスを吐く前兆となる膨張運動を開始したのに気づき、これを受けたら今度こそ立てないとおののきながら、彼女は死力を尽くして剣を振り続ける。

果たして、二度目のくさい息が噴出するよりわずかに早く、モルボルの巨体は耐久力を越える手傷を受けて、しぼむようにだらしなく地面に潰れ広がった。こうしてエリンたちは辛勝し、三ヵ所で得なければならないミルラのしずくの、ふたつまでを採取したのである。

だが、キノコの森をあとにして、昼下がりの街道をとぼとぼと往くキャラバンは、凱歌をあげて意気揚々という様子からはほど遠い。チャドは仲間たちの不手際を厳しく指摘し、またそれを支えられなかった自分の不甲斐なさに沈み、荒れている。ただでさえモルボルの悪臭がいつまで経っても取れずにいらついていたル・ジェが、この拗ねたような態度にさらに刺激され、ヒステリックな罵倒を繰り出したからたまらない。険悪な雰囲気に、エリンはまた望郷の想いに駆られ、自分は逃げ出したがる性分なのかと自己嫌悪に陥る。

主街道に戻った時点で陽はまだ高かったが、拠点となるマール峠の村にはこの日のうちに着けそうにはなかった。今夜は吐き気を催す臭気にまみれて過ごさなければならないのかと思うと、エリンはほとんど泣きそうになった。臭いが移らないように、馬車の中の寝具は使わずに野宿しなくてはならないのだ。

彼女の大好きなせっかくの好天も、今は何の慰めにもならなかった。どんよりと重い気持ちで、足を引きずるようにエリンは街道の分岐点に到達する。と、先頭に立ってパパオの口を取っていたシーベーグが、峠とは逆方向に馬車を向けた。

「どうしたの、シーベーグ？」

「気分を変えようと思ってさ」

鼻があるのかどうかも不明なユークは悪臭に悩まされている風でもなく、キャラバンの進行方向になる南東を指差した。彼方にはあの瘴気ストリームを抱えた灰色の樹海が横たわっていたが、その手前にはきらきらと輝く一筋の帯が見える。故郷を流れるベル川の源流にあたる小川が、ここから歩いてもまだおやつ時になる前に辿り着ける位置で街道を横切っているのだった。

「とにかくもボクらは使命の三分の二は果たしたワケで、落ち込む必要はないと思うんだ。みんなの気持ちが荒むのは、この粘つくさい息のせいだろう？　いっそ今晩はあそこで野宿するつもりで、午後は水浴びってことにしよう。決定。異議は受けつけないよ」

どうやらシーベーグもとげとげしい空気には辟易としていたらしく、戦闘の不首尾を蒸し返しそうになったチャドを鋭く制して、ル・ジェばりの強引さでキャラバンを導いていく。

小川に向かってすぐに、シーベーグが音頭を取る寄り道の旅は功を奏し始めた。悪臭を洗い落とせると思うだけで、エリンとル・ジェはすっかり気分が軽くなっている。靴底を擦るような歩き方は、ひと足ごとにスキップに近いものへと変わっていった。チャドにしても、もっと上手く戦えるようになりたいという気持ちが空回りしてしまっただけで、いつまでも暗い雰囲気に浸っていたかったり、仲間と絶交したいほどに憤っていたわけではないのだ。

目的地に到着しても陽射しはまだ強い。街道から外れて少し上流に遡り、流れが穏やかで日陰しになる土手が盛り上がった、水浴びには恰好の場所を見つけて、うずうずしていたル・ジェはついに我慢できなくなり、服を着たままいきなり小川に身

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLE

を躍らせた。
「キャアッ！　イイイヤッホゥ！」
「あああケージ忘れてるってば！」
　一瞬安全地帯の外に飛び出してしまったル・ジェを追って、ケージを手にしたエリンは土手から下を覗き込む。
「ぷはあ！　ちょっと死んだわ！」
　水の中から蒼白な顔で飛び出したセルキーの表情は明るい。「アンタもそこにケージ置いて、早くおいでよ！　どうせ服も洗わなきゃいけないんだしサ」
「う、うん」
　瘴気を避けるために仕方なく土手の裏側に座り込んでいる男ふたりを少し気にしながら、エリンもル・ジェの跳ね上げる飛沫の冷たい刺激に引き寄せられるように、靴を脱いでゆっくりと土手を滑り降りた。
　くるぶしを洗うせせらぎは心地よかった。さらに深く身を浸すと、清流は声を出してしまうほどに冷たかったが、午後の陽射しの熱がすぐに肌を温めてくれる。それを交互に味わって、エリンは身も心も蘇るような気分になった。
「いつまで服着てるのよアンタは。さあ脱げすぐ脱げ全部脱げ」
　気がつけばル・ジェはとっくに一糸纏わぬ姿になっていた。セルキーという種族に共通した、豊満で張りのある乳房と胴のくびれた引き締まった肢体が水滴を纏い、太陽の下で健康的に輝く。同性のエリンでさえ思わず顔を赤らめてしまう眺めだった。あまり豊かとは言えない自分の胸と、未だ発育途上の痩せた身体を思い浮かべて、彼女はいっそ服を着たままで済ませてしまおうかという気持ちになる。
「じゃああたしが脱がすことにしよう！　決定！　抵抗は許しませんよ」
「あああ、ちょっと、やめ……ああああ」
　土手の裏側では、嬌声を耳にしてチャドがむっつりとうつむいていた。不機嫌を装っているが、耳まで赤く染まっている。
「どうでしょう。後学のためにちょっと覗いてみますかね？」
　シーベーグが長い首を伸ばして、土手の向こうを窺視しようとする。
「バカ、やめろって！　ダメだそんなこと！　絶対にダメ！」
「お堅いなあ。きっと勉強になるのになあ……」
　兜の一本角を引っ張られ、シーベーグはしょんぼりと膝を抱えた。そこに川面からル・ジェの声がかかる。
「おい、野郎ども、馬車からミルク取ってちょうだいよ」
「はーいただいま」
「ちょっ、待てっ」
　いそいそと立ち上がってミルクの入った携行容器を取り出し、土手を乗り越えようとするシーベーグに、そうはさせじとチャドが追いすがる。「投げりゃいいだろ投げりゃ！　う、わわ!?」
　奪い取ろうとしたチャドは、勢いあまってケージに躓つまずき、バランスを失ってミルクと一緒に土手を転がり落ちた。派手に水飛沫を上げて、慌てて水面に顔を出したチャドの正面に、無理矢理脱がされて仕方なく服を洗っていたエリンの裸身があった。
「！」
　一瞬の沈黙があって、可聴域の遙か上から、エリンの悲鳴が降りてきた。
「――いぃイイイヤぁあああ!!」
「わあぁぁあ、ち、違うんだ！」
　追い立てられるように川から飛び出し、土手を駆け上がってチャドは定位置にうずくまった。「悪かった！　そんな、覗くつもりとかじゃなくて、うん、見てない！　オレ何にも見えなかったぞ！」
「その割りにさっきより耳が真っ赤。自分だけずるいなあ」
　チャドを覗き込んだシーベーグは、たっぷりと殺意のこもった視線を向けられて、慌てて何事もなかったように空を見上げる。
「……見られた。しっかり見られちゃったわ……」
　胸を抱くようにして水の中にしゃがみ込み、恥ずかしさでべそをかいているエリンの頭をル・ジェがなでた。
「ま、気にするなって！　あたしらみんな種族違うしサ」
　確かに、そうした理由でこの四人が選ばれているという側面もあった。ひとつの種族だけが固まって住む集落では、クリスタル・キャラバンはもっぱらロマンスの製造装置のように機能しているという。家族よりも密に接する旅を続けるうちに、必然のように恋が芽生え、将来の夫婦となる――それはそれで村にとって悪いことではないのだが、いかんせん若すぎるキャラバンに“間違い”があって、予想外に早くしずく集めからリタイアされるのも困る。そうした配慮が、四種族が肩を寄せ合って暮らすティパの村のメンバー選出にあったことは疑いなかった。
「でも……もう何年も前から、父さんや兄さんにだって見せたことないのに」
「減るもんじゃなし、悩むな悩むな。恥ずかしいと思うから恥ずかしいのだ」
　ル・ジェはと言えばすっくと仁王立ちになり、腰に片手を当ててミルクをごくごくと飲み始めた。相変わらず胸を隠そうともせず、陽光に晒された下腹の淡い翳りも一顧だにしていない。
「あっはっは！　ミルクうまい！」
「ええとね……少しは恥ずかしがろうよ、ル・ジェ……」
　土手の裏でシーベーグが噴き出した。つられてチャドもたまらず笑う。
　彼らは今日の苦い体験を、モルボルの息とともに洗い流した。清浄なベル川の水と、屈託のない笑い声で。すべての経験は力になるだろう。ミルラのしずくは貯まり、キャラバンは確実に前へと進んでいた。
　この水浴びの記憶も、目映い思い出となって彼らの心に刻まれていく――。

鉱山が崩れないで何より

　そこはかつて、武の民の繁栄を象徴する地だった。
　銅や鉄、それに稀少金属ミスリルを無尽蔵と思えるほどに産出し続け、鍛冶技術を発展させて武力を増大させたリルティの基盤を支えた大鉱床・カトゥリゲス鉱山――ベル川によってクトリーマ山脈が一度途切れ、ネスデ山地と名前を変えて北へと続く大山岳地帯に連なるこの山は、千三百年ほど前にリルティのカトゥリゲス一族に見出されて以来、膨大な労働力を投入されてそのはらわたを露わにした。当時はどこを掘っても有望な鉱脈に突き当たったために、小柄で採掘作業に適したリルティたちは夢中で坑道を掘り広げ、山を丸々くり抜いてしまいそうなほどに土塊と鉱石を掻き出した。
　気がつけば鉱山の中には大聖堂を思わせるほどの大規模な切り羽が幾つもでき、新たな掘削路を求めて組まれた足場は、複雑に入り組んだ立体的な迷宮を作り上げていた。無計画な採掘によって、いつしか坑道の全容は誰にも把握できなくなり――そして終わりの時を迎えた。五百年あまりが経過したある日を境に鉱石の産出量が激減し、以降は新しい大鉱脈が見つかることもなくなった。まるで、鉱石を無限に産み続けていた母のごとき山が死んでしまったかのようだった。
　そう――金属武器による大陸制覇の野望に燃えるリルティは、彼らの原動力となる鉱産資源をすべて掘り尽くしてしまったのだ。無尽蔵であることを当て込んだ武力の供給計画は当然破綻し、一民族が優位に立つ支配体制はあっけなく潰えた。あとに夢の抜け殻、地中に生み出された巨大な空洞を残して――。
　そして、今は。
　資源が枯渇して廃棄されたカトゥリゲス鉱山は、オークたちの棲処となって久しい。ゴブリンが小鬼なら、中鬼とでも呼べば釣り合いが取れそうなサイズの、暗がりを好む魔物たちの王国に。
　間違っても近寄りたくない地の底の世界だったが、クリスタル・キャラバンはあえてここに足を踏み入れなければならない。何故ならこの地にも、決して陽の射さぬその最深部に、ミルラの木のあることが知られているからだ。いつ生えたのか、またその木があるからこそオークが集ってきたのか、そうしたことは誰にも判らない。キャラバンはただ、故郷のために闇わだかまる坑道に分け入り、地底に築かれた巨大空間に圧倒されながら、往時のリルティの繁栄に深い感慨を抱くのだった。
　普段はひそひそと蠢くオークどもの幽かな気配に満ちた鉱山に、この時、小さいながらも激しい金属音と獣じみた咆哮、そして飛び交う怒声が響いている。曲がりくねった坑道と足場を抜けた先の、地下水脈の流れを越えた奥の奥から――。
「くそっ！　コイツ、オレたちを巻き添えにするつもりだぞ！」
　身の丈を越える槍を渾身の力で振り回し、チャドが絶叫する。研がれた穂先が対峙する怪物――並のオークの三倍の背丈はある地底世界の王の巨体を何度も切り裂くが、ぶ厚い肉の鎧に覆われたオークキングの動きは止まらない。この邪悪な一族の支配者は、人間たちとの戦いが圧倒的に劣勢になったと見るや、自分の体内にファイアの魔法を繰り返し発動し始めた。意図するところは、キャラバンを道連れにしての自爆である。魔法効果を蓄積してファイガ以上のエネルギーを生み出し、自らの命と引き替えに侵入者を葬り去ろうというのだ。
　魔物ながら天晴れな心意気だったが、エリンたちにしてみればたまったものではない。彼らはミルラのしずくさえ得られれば

それでいいのである。わざわざ戦いを挑んできて、敵わぬとなったら相討ちを狙うなど、迷惑なことこのうえなかった。

しかし、自爆覚悟のオークキングを思いとどまらせる術はない。爆発を阻止するには、貯め込まれ続けるファイアが臨界点に達する前に、生命力を削り落として息の根を止めなければならなかった。

「魔法を使ってるヒマはねえッ！　みんな突っ込んでありったけぶん殴れ！」

全員、オークキングとの激闘で体力を消耗している。もしここでファイガ級の熱と爆風に巻き込まれたなら、ティパのキャラバンは枕を並べてここに討ち死に、ということになりかねない。どれだけ速くダメージを与えられるか、迫る時間との勝負であった。

だが、オークどもの頂点に立つ巨漢のしぶとさは尋常ではなかった。四人がかりで斬りつけ、突き、抉り、殴っても、ファイアは一向に止まらない。

「こんだけ耐えられるなら、正面切って戦やいいじゃないよこのバカオーク！　ヤバイってヤバイって！」

「いいから死ぬ気でブッ叩け！　自爆されたらティパの村までおしまいだと思え！」

ル・ジェの悲鳴に被せてチャドが叫ぶ。しかし砂時計の中を時は無情に滑り落ちていく。オークキングはまだ、揺るがない。

この時、エリンが剣を振るう手を止めた。あきらめてしまったかのような行為だった。彼女の攻撃を差し引くと、ぎりぎりで倒しきる可能性は限りなくゼロになる。息を詰めて狂戦士のように槍を振り回すチャドの奮戦は虚しく、ついに炎のエネルギーは臨界に達し……。

直後、凄まじい爆発が彼らを包んだ。満身創痍の身体では、間違いなく耐えられない高熱火炎が迸る――。

轟音が、戦いの舞台となった大空洞に反響した。震動に岩盤が軋み、天井からパラパラと小石が崩れ落ちる。

その石に額を軽く打たれ、痛みでチャドは意識を取り戻した。生きている。上体を起こして周りを見回すと、仲間たちも何とか生き延びているようだった。

「みんな、チャドに近づいて」

見ると、傍らに立ったエリンがケアルの魔石の力を解放するところだった。ル・ジェとシーベーグがのろのろと寄ってきたのを確認し、彼女は魔法を発動する。四人全員を包む淡い緑の光陣が、火傷の痛みをたちどころに癒し、失った体力を回復させていく。同時にチャドは、オークキングの自爆にまんまと巻き込まれた自分たちが、どうして全滅せずにすんだのかを悟った。

「……そうか。剣を止めたのは、爆発前にケアルをかけるためだったのか」

「うん……」

エリンが申し訳なさそうに肯く。「みんな、固まるように戦ってたから、一回で全員回復できるって思ったんだ。でも、手を止めなければ、自爆させずに倒せてたかも」

彼女はチャドがまた怒り出すのではないかと案じていた。彼が怒るのは多くの場合、戦闘中に誰かが指示を聞かずに勝手な行動を取り、結果としてキャラバンが窮地に陥った時なのだと、この頃のエリンは気づいている。

そして彼女は今、自分の判断でオークキングにとどめを刺すことをやめ、そのせいで仲間たちは爆発に晒された。回復していたおかげで壊滅は免れたが、それも確実だったとは言えない。予想よりも爆発のエネルギーが強かったなら、やはり耐えきれなかったか、あるいは坑道自体が崩落して生き埋めになっていたかも知れないのだ。チャドの指示に従わなかった以上、叱責されてもしかたがないと考えて彼女は首をすくめた。

だがチャドは、何か今まで見せたこともない神妙な顔つきをすると、肩の力を抜いて深呼吸し、エリンに親指を立てて微笑んだ。

「好判断だぜ。オレは倒すことだけに考えがいってた。と、言うかな、この仲間うちでそういうとっさの判断ができるのは、自分だけじゃないかって思い込んでた」

「うお、しょってるじゃないの」

ル・ジェが首を突っ込む。「自惚れやがってー。あたしも結構勝利の鍵だったりしたことないかい？」

「オマエはあれだ、全部運任せ。出たとこ勝負」

「そうだねえ。ル・ジェは大概、自分の失策の尻拭いを偶然してるってカンジかな？」

「アンタらね……」

「まあ、言わせろよ。とにかくオレは、さ」

チャドは頭を掻き、エリンの目を見た。「何でもかんでも、オレの頑張りにかかってるつもりだったみたいだ。でも、実際はそうじゃなかったな。エリンの判断が正しいことも、シーベーグの指示がより的確なことも、今までもきっとあったんだろう。ル・ジェの勘も……ま、含めておくとすっか」

「最優先で従うべきだろう」

ル・ジェを無視し、いつもより生き生きとした表情でチャドは手を伸ばした。故郷を旅立って以来ずっと背負い込んでいた心の荷物を、少しだけ降ろすことのできた晴れやかな顔だった。

「これで、オレたちのしずく集めの、最初の旅が終わる。オレたちはやり遂げられるんだ。そういう四人がここにいるんだって、分かった。だから――改めてよろしく」

エリンはうなずき、差し出された手を握った。シーベーグも、ル・ジェもそこに手を重ねる。

「それにしても、みんなひどい顔してるぜ」

見れば、爆発で全員――シーベーグはともかく――髪が縮れて逆立ち、顔は真っ黒くすすまみれになっている。ケアルは傷は癒しても、見てくれまでは治してくれないのだ。

「エリン、こりゃ髪痛んでるわよ。ショートにするしかないんじゃなぁい？」

「そ、そんなあ――」

「自己判断だからねえ、自爆させたのは」

キャラバンの笑い声がカトゥリゲス鉱山にこだまする。指導者を失ったオークたちは恐れをなし、この声に追い立てられるように支道の奥の暗がりへと身を隠した。次席にあったオークが位を継ぎ、優先的に供される栄養価の高い食事で王に相応しい体軀に成長するまで、彼らの横暴はしばらく鳴りを潜めるだろう。

ティパの村のクリスタルケージは、ほどなく最後のミルラのしずくで満たされた――。

自分たちでやり遂げた水かけ祭り

ティパのクリスタルの、一年のうちに溜まった澱みを浄める儀式が始まる。

キャラバンに代々受け継がれてきたぶ厚い日記帳――もちろんエリンたちの旅の記録も記されている――を広げたローラン村長が何やら呪文めいた言葉を呟き、手を差し上げる。すると、クリスタルの前に据えられたケージが柔らかな光を放ち、蓄えたミルラのしずくを光輝の粒にして盛大に夜空へと舞い上げる。それは渦を巻くようにクリスタルを包み、内側へと染み通って、瘴気によってもたらされた穢れを中和する。この時からまた一年間、村を守り続ける神秘の力を蘇らせて、クリスタルは鮮やかに輝き始め――。

そして、儀式は宴へと変わる。

松明の炎で照らし上げられた広場で、村人は総出でこのめでたい夜を踊り明かす。村の誇る素人楽士たちが、今宵こそが我が見せ場とばかりに陽気な旋律を奏で、軽快なリズムを刻んで人々を駆り立てる。普段は気難しい顔の頑固親爺も、悪戯な子供たちに手を焼いて眉を吊り上げっぱなしのおかみさんも、この日ばかりは身も心も解き放って生きる歓びを謳歌する。

毎年恒例の、もう見慣れたはずのお祭り騒ぎ――けれどもエリンは、いつもとは違う高揚感を覚えていた。これは初めての、彼女の代のキャラバンが勝ち取った一年を讃える祝祭なのだ。ケージがしずくを放出するのは、実はクリスタルとの自動的な共鳴現象であり、村長のまじないめいた手順はそれにタイミングを合わせているだけなのだとエリンは何年も前から知っていたが、それでもその儀式の一環として日記が読み上げられた時は、予想だにしなかった感慨に襲われて自分でもびっくりした。そのあと、家族みんなに良くやってくれたと頭をくしゃくしゃとなでられて、彼女は思わず笑顔のまま泣きじゃくってしまったのだった。

それが気恥ずかしくて、エリンはル・ジェがニヤニヤしながら手渡してきた、"ほとんど"ミネだという飲み物をよく確かめもせずに口にした。本当はほとんどアルコールのちょっとミネ割りだったが、気分の高ぶっていた彼女は味も匂いも分からずに飲み干してしまう。生まれて初めての飲酒に、祭りの盛り上がりと同調するようにエリンは酩酊した。

同い年のクラヴァットで、キャラバンには選ばれなかった漁師の息子のキアランが踊ろうと声をかけてきたが、さすがに足元がおぼつかない。少し離れたところで腰を下ろし、火照った顔で踊り続ける人々の輪をぼんやりと眺めていると、シーベーグが身体を針のように伸ばしたり、弓のように反らしたりして回転する見事なダンスを披露しているのが見えた。キャラバンでも見せなかった意外な特技に、彼女は立ち上がって拍手喝采する。そのシーベーグがクリスタルの裏側に回ると、今度はチャドの姿が現れた。ルルティの裁縫屋ギルダ家の娘クレアの手を取り、いかにも楽しそうに踊っている。ルルティ同士のきびきびした舞踏は、彼らを信頼で結ばれたカップルのように見せた。

急に息が苦しくなって、エリンは潮風に当たりにひとり岬への坂を登る。祭りの音楽が遠くなり、潮騒が夜の海辺から聞こえてきた。

岬の草むらにひっくり返り、彼女は夜空を見上げた。酔いは醒めているように思うのに、何故だか月も星も滲んでいる。悲しいことなんか、何もない夜なのに――。

「何やってんだよ、ひとりで寝っ転がって」

いつの間にかあとを追ってきていたチャドに、エリンは心臓が喉から飛び出しそうなほど驚いた。慌てて気づかれないように涙を拭い、動揺を押し殺して身を起こす。

「べっ、別に何も、ちょっと酔っ払っちゃって、それだけ――」

「ル・ジェだろ？　オレもひと口飲んじまったよ。オレらにゃ、酒はまだ早いかな」

そう言ったきり、チャドは黙り込んだ。流れる沈黙が、波の音と楽団の旋律が強まったような錯覚を抱かせる。

「――チャドは、踊ってたんじゃないの？」

その静けさを破ってしまいたくて、エリンは言いたくもないことを喋っていた。「クレアとっ、お似合いだったわよ。あのまま踊ってたら、今年の最高のペアに選ばれたかも……」

「頼まれただけだよ。キャラバンメンバーと踊るのって、ただの縁起担ぎじゃないのか？」

ぶっきらぼうに呟いて、それからチャドは手を差し出した。

「オマエ、今年まだ誰とも踊ってないだろ？　一曲、踊ってくれないか」

「ここで？」

言いながらも、エリンはもうその手を取っている。

「音楽も聞こえるし、月が照らしてくれる」

いつしか曲は移り、静かなワルツが草のステージに三拍子を刻む。

「お互い、縁起担ぎ？」

「バカ、違うよ」

月明かりの下で、クラヴァットとリルティのアンバランスな影が、それでも今宵村一番の、息の合ったダンスを繰り広げる。

月と星だけが、優しくそれを見守っている。

2年目
兄さんの手は温かくて

二年目の旅の幕開けに、エリンは新しい情報を耳にした。

「おまえたちが戻ってくる少し前にな、マール峠の三人が村に泊まってったんだよ」

長年手入れして柔らかくなった豊かな土に、丁寧に間隔を空けて小麦の種を播く兄のラムゼイが、出発の準備を終えて農作業の手伝いに出てきたエリンに告げた。「あいつら、俺が最後にキャラバンに出た年の新人でな。えらく負けん気の強い連中だったなあ」

チャドと同じだったんじゃない、と、種に土を被せながら彼女はくすりと笑う。

「それで、ルッツが言うにはだ、どうやらこの半島の北東――瘴気ストリームの森が見えたところで街道を東に外れて、クトリーマ山脈にぶつかるあたりに、小鬼どもの巣があるんだとさ」

「旧街道とは、別の？」

「ああ。あいつらはいつも魔物を追っかけ回してるだろ？　今もそうか、やっぱしな……あ、この区画の種にはあんまり土かけすぎないようにな。育ちとか収穫高とか、いろいろ試してんだ。場所によって肥料も変えてみたりな」

「兄さん、すっかり父さんに似てきたね」

熱心に農家の仕事に打ち込み、新しい工夫も取り入れているラムゼイに、感心してエリンは目を瞠る。「来年のパンが今から楽しみよ」

「まだまだ親父の勘に敵わないから、こんなことしてるのさ。でな、街道をうろつくゴブリンを退治しようとすると、奴らは必ず最後はその街道の東に逃げていこうとするんだそうだ。これは何かあるって、わざと一匹泳がせてあとをつけてみたら、山腹にでっかい割れ目があって、そこに入ってったと話してた。結局あいつらも中までは調べなかったそうなんだがな」

「ゴブリンの巣かぁ……ってことは、新しいミルラの木が見つかるかも？」

「かもなあ。どっちが先なのか分からんが、木のあるところに魔物どもは集まってるからな。うーん」

ラムゼイは腰を伸ばして強張った筋肉をほぐした。「あればしずく集めはずっと楽になるだろうな。このティバ半島じゃあ、今までしずくの採れる場所が一ヵ所しか知られてなかったんだから。よその村のキャラバンにも、おまえたちの次の代のキャラバンにまで、あとあとまでずっと喜ばれる発見になるさ」

言われて、彼女は初めてその事実を認識してはっとする。

「そうか……次の代もあるんだったね。そのうち、レベッカたちもキャラバンに出る時がくるのかな」

まだ幼い妹と、自分がこの一年で経験した危険の数々を重ね合わせて、エリンは表情を曇らせた。レベッカにはあんな死線を何度もくぐるような真似はさせたくない。いや、それはこの村の、小さな隣人たちの誰に対しても感じることだった。

「そんな顔するな」

キャラバンを引退した兄は、野良仕事で荒れた手で妹の頬をなでた。「俺だって同じ気持ちだったんだぜ。だけど、いくら頑張ってしずくを集めても、瘴気自体が世界からなくなってくれるわけじゃない。その役目は、いずれ次の世代に手渡していかなきゃならないんだ」

「……うん」

「実際、おまえたちは良くやってると思うぜ。無事に帰ってきてくれて、俺もホッとしてるし、親父もお袋もえらく喜んでる。だからそのゴブリンの巣でも、絶対無理はするなよ。必ず戻ってきて、今年の小麦の育ち具合をその目で確かめてくれよ」

「兄さん、ありがとう……約束する」

またこの優しい兄や、家族たちとゆっくり話がしたい。故郷に帰りたいという気持ちを力の源にして、決してあきらめずに旅を続けよう。それは、弱気からくるホームシックとは違う、勇気を生む望郷の想い――。

エリンはこうして決意を新たに、さらに遠方へと足を延ばさなければならない、二年目の冒険へと旅立ったのだった。

ゴブリンもあなどれない

マール峠のキャラバン――ロルフ、ライン、ルッツの調べた情報は実に有用だった。

本来なら、誰も街道を逸れてまで分け入ろうとは考えなかったであろう、行く手を大山脈に塞がれた荒れた小道。気を抜くと見失いそうな、途切れ途切れの跡を辿っていくと、そこには果たして巨大な亀裂が岩壁に黒々と口を開けていた。

おさおさ準備怠りなく侵入したエリンたちだったが、裂け目の内側が想像以上に広い空間であったことにはさすがに仰天した。五百年をかけてリルティが作り上げたカトゥリゲス鉱山の地下世界ほどではないにせよ、ここを棲処と定めた小鬼たちが大元となる亀裂を掘り広げ始めたのが、昨日今日でないことは確かなようであった。

――“ゴブリンの壁”とでも呼ぼうかしら。

山の中にもう一枚山肌を作り上げたような、暗く長い傾斜を登りながらエリンは思う。棲んでいるゴブリンの数にもよるが、明らかに掘削したと思われる壁面の広さを考えると、これだけの規模を仕上げるのに百年以上を要していても全く意外ではない。だとすれば、いかにも協調性のなさそうなゴブリンが何世代にも渡って、本拠地の完成を夢見て働き続けたのかと、彼女は何だか滑稽な情景を想像して微笑んでしまう。

しかしそもそも、魔物に“世代”というものがあるのかどうか、エリンには判然としなかった。改めて確かめたことなどなかったし、村の誰もそんなことに気も留めない――シーベーグくらいは興味を持っていそうだった――のだが、思い返してみれば魔物が子を産んだという話は聞かなかったし、さらには子供の魔物も見た覚えがない。

無論、魔物にしたところで出産は外敵の目に触れぬところでするだろうし、幼く力のない時分には街道に出てくることもない、とも考えられる。たまに村の近くにまで彷徨い出てくる魔物は、十分に成長した特に凶暴な個体であったから、幼体は単に目にする機会がないのだと片づけることもできた。

だが、オークの棲むカトゥリゲス鉱山にも、この薄暗いゴブリンの王国にも、子を産み育てている痕跡はわずかも見られなかった。すべてがもっと深い、人間には決して見ることのできない深淵の闇の中で行なわれているような気がして、エリンはいきなり背中に薄ら寒い戦慄を覚えた。何故ならそれは、彼女たちが認識する現実とは次元の異なる世界で、魔物が続々と“生産”されている不気味なイメージだったからだ。

「どうやら、これは当たりだよ、エリン」

シーベーグの、少し興奮気味の声がそのおののきを追いやってくれる。「見てよホラ。ケージがじわじわと輝いてきてる」

彼の手にする、まだ空っぽのケージのクリスタル片が、何かに感応するように神秘的な光を放ち始めていた。それは即ち、まだ知られていないミルラの木に近づきつつあることを示しているのだ。

初めての侵入者を迎えるゴブリンたちの抵抗は混乱気味だったが、少なくともリ

バーベル街道に巣食っている一族よりは遙かに組織だっていた。あるいはあちらのほうが、この裂け目の世界のはみ出し者で、協調性の低い者が追放されてベル川沿いの廃墟を第二の故郷としていたのかも知れない。もし、昨年のエリンたちがこの地を訪れていたなら、統制の取れた小鬼たちに翻弄されるまま壊滅、良くて敗走の憂き目に遭っていたところであった。

しかし、一年の経験はティパの若者たちを飛躍的に成長させていた。彼らはこの程度の魔物相手なら、もう誰の指揮も必要とはせず、その局面で最良と思われる行動を自分で選択することができた。傾斜の住人たちは次々と蹴散らされ、キャラバンは防衛線を突破して奥へと――ミルラのしずくが感じられる方向へと進んでいく。

“ゴブリンの壁”と命名された巣窟の主・ゴブリンキングは、一族の中で最も呪術の才に長けた存在だった。彼は、彼の何代も前の王がこの亀裂の奥にミルラの木を見出し、そこを彼らにとっての聖地として定めたように、この神木からただならぬ霊気を感じ取り、自身の祭壇を聖地の手前にしつらえて日々、怪しげな儀式を繰り返していた。クリスタルを浄めてくれるミルラのしずくは、実際のところ瘴気を好んで生きる魔物には何の好影響も与えはしなかったが、その霊気が自分の魔力を高めてくれると信じて疑わず、たゆまぬ努力を続けたゴブリンキングは本当に、強力な呪術の数々を修めるに至った。

ミルラの木とは関係がないのだが、王にとってはそれは心の拠りどころであり、人間などには間違っても触れさせたくないものだった。ゆえに祭壇の間に現れたエリンたちに気づいた彼は臭のほど狼狽し、そして直後、得意の魔法を駆使して敢然と挑みかかってきた。

成長したキャラバンの連携をもってしても、撃退には骨が折れた。結局この小鬼の王は、間抜けにも儀式の途中でほったらかしていた祭壇で魔力が暴発し、それが決定的なダメージとなって倒れたのだが、エリンたちはこれを笑う気にはなれなかった。

「見直したって言うと、何だか変な話だけどさ」

ミルラの木がしずくを落とすのを神妙な面持ちで見つめていたル・ジェが言った。

「あたしちょっとゴブリンに対する考えを改めるわ。この洞窟を作った頑張りとか、あの酋長だか何だかの必死さとか、さ」

「よそのキャラバンには、くれぐれもなめてかかるなって伝えとくか」

「見習うべきところもあったね。ボクももうちょっと魔法の使い方、工夫しないとだなあ」

チャドもシーベーグも賛意を示す。エリンは聖地として祀られた木の周囲を見回し、不意に湧いた疑問について考え込んだ。

――魔物って何なんだろう。どこからやってきて、何を感じて生きているんだろう？　今まで、考えたこと、なかった。ただ人間に悪さをして、しずく集めの邪魔をするだけの存在だと思ってた。仲良くは、きっとなれないけど……魔物も人間について、考えたりするのかな？

答えは出ない。ひょっとしたらと覗き込んだ祭壇の裏も、どろりとした液体が煮込まれた大釜の中にも、魔物の子供はいなかった。

リルティだけが世の中を回してるわけじゃない

この年、キャラバンはふたつ目の瘴気ストリームを越え、アルフィタリア盆地へと到達した。

これはリバーベル街道のものと、メタルマイン丘陵に存在するふたつのミルラの木から、去年しずくを得ているために、今年は採取しても村のクリスタルを浄める効果を発揮しないからだった。あと二ヵ所から新たなしずくを集めるべく、彼らはまだ知らぬ土地へと足を延ばしていた。

「そこの、クラヴァットの嬢ちゃん。見かけない顔だな。どこぞのキャラバンかい」

この世界で唯一、王家を名乗りそれを認められている、由緒正しい血筋のリルティ一族が住まうアルフィタリア城――鉄が豊かに採れた時代、分断された人間社会の中心だったこの地は、今も確かに世界の真ん中に位置していた。ひざもとに発展した城下町は、故郷やマール峠とは比べものにならないにぎわいを見せていて、広場に鎮座するクリスタルはまるでそれが大クリスタルであるかのような威容を誇っている。

見たこともない大きさでそそり立つ城と、石と鉄で造られた建物が林立する立派な街並に圧倒されて、半分口を開けた田舎者の風情で行き交う人々を眺めていたエリンに、城のそばの一等地に構えている酒場の入口から、主人らしい中年のリルティが声をかけてきたのだった。

「アルフィタリアは初めてなんだろ？　どうだい、本当に価値のある町の眺めは」

「どういう意味ですか？」

その物言いにどこか傲慢な意志を感じて、エリンはできるだけ感情を表に出さないように聞き返す。

「何だよ、田舎に住んでると頭の巡りもゆっくりか？　つまりだな、おまえさんは今、世界の不変の中心地にいるってことさ。ここだけは、絶対に瘴気なんかに沈んじゃならねえ町だって、そんな風には感じないか？」

「ここだけはって……どこだってそうでしょう、それは」

「いいや、世の中にゃ優先順位ってもんがある」

追従しないエリンに軽く舌打ちして、酒場の主人は続けた。「例えば、あんたのとこのキャラバンと、我がアルフィタリアのキャラバンがしずく集めでかち合ったとするわな。どっちも早くしずくを持ち帰らなきゃならん――そういう場合、どっちが譲るべきだ？　当然、この町のキャラバンじゃない。あんたらが、こっちがしずくを授かるまで待つんだ。こりゃ当たり前のことさ」

「どうしてですか？　私たちだって故郷の未来がかかっているなら、当たり前に譲るなんて言えません」

「かーっ。物分かりが悪いねえ、嬢ちゃん」

主人は心底呆れた顔で肩をすくめ、両の掌を空に向けた。意地悪を言っているとか、からかっているとかいう態度ではないことにエリンは気づき、余計に不快な気持ちが増す。このリルティは、本気で言っているのだ。

「あのな、仮にこの町が瘴気に包まれたとして、あんたの故郷で――ははあ、南の外れのティパか――アルフィタリアの民を受け入れられるか？　できるわけないだろう？　逆にあんたの村がダメになっても、それならここに移ってくりゃいい。むしろ世の中の“へそ”みたいな場所に住めるんだからありがたいんじゃないか？」

「……もう、失礼します」

エリンが気分を害しているのだとようやく気づき、しかも自分の主張が至極真っ当だと考えている店主は、彼女の態度を反抗的で地元民への敬意を失したものと捉えた。

「ふん。温和だ温和だっていうクラヴァットも最近はずいぶんと生意気になりやがった。いいか、嬢ちゃん。今も昔もな、この世界を動かしてんのはオレたちリルティなんだ。よく覚えておくんだな」

鼻息荒く言い捨て、ふんぞり返るリルティを振り向いて、エリンはひどく憂鬱な気分になる。と、その店主の後頭部にどこからか飛んできたまんまるコーンがぶち当たり、その刺激でさらに粒が弾けた。衝撃に飛び上がった店主は開店準備中の酒場に駆け込み、テーブルや椅子を派手になぎ倒して転げ回る。

「いっひっひ、ざまないわ。このコーン新鮮！　ファム農場直送間違いなしだわ、あの弾けっぷり！」

ル・ジェが大粒のコーンを頬張りながら駆け寄ってきて、そのままエリンの肩を押して現場から逃走する。

「もう、ル・ジェったら、やりすぎよ！」

「えへへ、エリン、笑って言っても説得力ないよー」

広場を突っ切ってクリスタルの裏手に回り、彼女たちは乱れた息を整える。

「大体さ、この町はなんかヤなカンジだよ」

ひとしきり笑ってから、ル・ジェが頬を膨らませる。「リルティ、リルティが一番だってさ。さっきもそこらの市場でおばちゃんたちの井戸端会議聞いてたんだけど、何でも今のハーデンベルグって王様って、クラヴァットのお妃もらったりして、結構アタマ柔らかい人みたいじゃないさ」

その話はエリンも、まだ旅に出る前に聞いたことがあった。そしてふたりの間には、彼女と同じ年頃の王女が授かったのだとも。さっき城のそばをうろついていたのも、もしかしたらその、リルティとクラヴァットのハーフになる姫君をひと目見られるのではないかと、そんな期待が少し働いていたのだった。

「あたしはその王様、好きだね。でも、純粋なリルティ王族にクラヴァットの血が入るなんて、なんて言っちゃうワケよそのおばちゃんは！　セルキーなんてみんな盗っ人だと思われてるみたいで、居心地悪いよこって！」

「……ちょっとね」

アルフィタリアの町を訪れる前から気になっていた王女をおとしめる噂話があったと聞いて、エリンはまた憂鬱な、悲しい気持ちがぶり返してきた。どうしてこの、瘴気に苦しめられる世界で、人はそれ以外の苦痛まで生み出そうとしてしまうのだろう。

「ま、でもね、あそこの角のお店は良かったよ。“エズラの店”っつって、小ぎれいにしてるおばさんが肉やら魚売ってでね、買ったらおまけでコーンくれた。この町のルリティなのにあたしにも丁寧なカンジでさ。好印象だね」
「そうなんだ……そうだよね。みんながみんな、ルリティはルリティとだけ仲良くすればいいなんて、考えてるわけじゃないよね」
「ん？　あたしそういう話した？　でもそうかな？　うん、そうしとこ。んじゃあたし、もうちょっと探検してくるわ！　馬車で合流ね」
言い終わらないうちに、コーンを食べ終えて元気を増したル・ジェは石畳を駆けていく。見ていないのを知りながらも手を振って見送り、エリンは先に戻っていようと、町の入口に繋いだパパオのところへと歩き出す。
城下町を囲む濠を越えたところで、彼女は幼いルリティが懸命に、槍の稽古をしているのを認めた。
「えい！　やあ！　とう！」
まだキャラバンに出る年齢には見えなかったので、遊びの延長かと考えて近づいたエリンは、少年がひどく真剣で、汗だくになるほど一心不乱に素振りを繰り返しているのに気づいて驚いた。思わず、声をかけてしまう。
「ねえ、ボク、どうしてそんなに頑張ってるの？」
「ぼく、ボクなんて名前じゃないよ。レオン＝エズラだい！」
一瞬だけ彼女を見上げて、レオンはまた、目の前の見えない敵を睨むようにして槍を突き出し続ける。
「あ、ゴメンね。レオンくんって言うのね」
「お姉ちゃん、近づくと危ないよ。ぼく、忙しいんだから」
「忙しいほどに、槍の練習？」
「うん。ぼくはね、父ちゃんの仇を討たなきゃいけないんだ」
「え……？」
幼い子供の口から、どきりとする言葉が飛び出して、エリンは驚きに息を詰まらせてしまう。
「ぼくの父ちゃんはさ」
エリンが黙り込んでしまったので、レオンもちょっと困ったように手を休めて彼女に向き直った。「ぼくが生まれる前に旅に出て、それきり帰ってこないんだ。きっと殺されたんだって、町の人たちは言ってた。黒騎士とかいうヤツにやられたんだって」
「黒騎士……」
彼女はしばらく前に、街道でへたり込んでいるマール峠の三人と行き会ったことを思い出していた。彼らは、武の道を極めようと旅していると評判だった黒ずくめのルリティ騎士に遭遇し、いきなり襲いかかられて問答無用に蹴散らされたのだという。以来、この黒騎士には恐ろしげな噂が絶えない。本当はルリティではなく、ゴブリンか何かの怪物が鎧を着ているだけなのだとか、その中は空洞で、死んだ高名な騎士の鎧だけが永遠の戦いを求めて彷徨っているのだとか……いずれにしても、レオンのような子供が近づくべき相手でないことは確かだった。
「約束したんだ、母ちゃんに。ぼくが早く、父ちゃんよりも強い立派な男になって、母ちゃんを守ってあげるって。そのためには、父ちゃんの仇を討って見せなくちゃダメだろ？　だから休んでるヒマなんてないんだ。毎日稽古して、腕を磨かないと」
「お母さんのお手伝いとか、そういうのではいけない？」
「ダメさ、そんなの。そんなのはルリティの男じゃないって、酒場のハンフさんも言ってたよ。さ、もう休憩はおしまい！　ひとりにしてよ、お姉ちゃん」
また熱心に素振りを始めたレオンに、もうそれ以上何も言えなくなって、エリンは何度も振り返りながらその場を離れた。遠ざかる視界で、機械のように繰り返し武器を振り続ける子供の姿は何だかもの悲しくて、同年代の妹と重ね合わせてしまった彼女はいたたまれない気持ちになる。できることなら思いとどまらせたかったし、それが叶わないなら何らかの手助けもしてやりたかった。だが、黒騎士が本当に人間だったとしたら、その命を奪う手伝いなどできるだろうか？
無力感を覚え、足取りも重くなった彼女の耳に、今度は誰かの話し声が届いた。
彼女より先に馬車に戻ってパパオに餌を与えていたチャドと、頭からつま先までを鎧で固めたアルフィタリア城のキャラバンのひとり――誰が誰とは見分けがつかなかったが、礼儀正しい口調からしてそれは隊長を務めるソール＝ラクトだと思われた――が、情報交換というよりは軽い世間話に興じているらしい。
ソールはとても親切な男で、ルリティには珍しく、いつも泰然と構えて取り乱さない印象の人物だった。エリンたちは去年、旅立ってすぐに彼らのキャラバンに声をかけられ、しずく集めの心得についてちょっとした助言をもらっていた。モーグリのスティルツキンを紹介してくれたのもソールだったし、それからも行き会うたびに食糧を分けてくれたり、魔物の動向や瘴気の濃度などの最新情報をもたらしてくれている。彼は特に、同族のルリティであり、若さに似合わず独立心に溢れたチャドを気に入って、目をかけているようにエリンには感じられた。
ふたりの会話は和やかな調子で終わろうとしていたが、その間際、ソールが思い出したように問いを放った。
「ところでチャド……以前から少々気になっていたのだが、キミはどうして名乗る際に、いつも家名を省いているのかね？」
これはティパの村ではあまり重視されないことだったが、かつて氏族の繋がりを基に統制が図られ、大陸制覇へ打って出る組織的基盤を作り上げたルリティは、今も伝統的に自分の名前と家名をひと組にして切り離さない者が大多数を占めていた。ルリティの間では、家名を聞けば大体どの血筋を受け継いでどこの出身になるのかを把握できたし、何より彼らはこの、自分の素性を示してくれる家族共通の名を重んじた。
チャドの家にもちゃんと、ゲイルという家名がある。しかし思い返してみて、旅に出てからも彼がチャド＝ゲイルと名乗ったことはなかったと、エリンははたと気がついた。相手がルリティであっても、チャドは自分の持つ名前だけを告げ、必要な時は“ティパの”チャドだと名乗っていたのだった。
「あんたの言いたいことは解るよ。家名を使わないのは、家や家族に何か問題を抱えてるのか、あるいはよっぽどの変わり者と見なされるぞって忠告だろう？」
「忠告とまでは言わないが、違和感を抱く者が多いのは確かだ」
ソールはうなずいた。「ルリティは血縁を大事にする。それだけに、家名を告げぬ者は家族を粗末にする者と、いわれのないそしりを受けるかも知れん。そのような者が、村の大事を背負うクリスタル・キャラバンに選ばれるわけがないと、我々は理解できるのだが。もしうっかり失念しているのなら、特にこの町ではこれからは――」
「ソールさん。オレは、そういうことを忘れてるわけじゃないんだ」
「？　どういうことかね？」
「家族を軽んじてるわけでもない。ただね、オレたちティパのルリティは、ほかの種族と融け合うようにやっていこうって、ずいぶん前に決めた御先祖の末裔だと思うんだ。例えば、だな……あんた、オレの仲間たち――クラヴァットにユークにセルキーの、家名を持たない連中が、家族を大切にしてないと思うかい？　危険を顧みずにキャラバンに参加するあいつらが、さ」
「いや……新しいミルラの木まで発見したキミたちの勇敢さが、家族を想う気持ちに裏打ちされていることを私は知っているつもりだよ」
「だろ？　オレはそんなヤツらと暮らしてきて、今は一緒にしずく集めをしてる。その仲間たちに家名を名乗る習慣がないんだから、オレもその流儀に従うべきだと思ってる。これは別にティパのルリティみんなの方針じゃなく、オレの勝手な考えだけどね。不快だって感じるヤツがいるのももっともだし、せっかくの忠告なんだけど、改めるつもりはないんだ……もしあんたの気にも障ってるなら、それはちょっとつらいけどな」
「――」
しばしの沈黙があった。足を止めて、馬車の裏側で話を聞いていたエリンは、ソールが怒りだすんじゃないかと動悸を激しくしたが、そうはならなかった。
ソールは兜を脱ぎ、それを小脇に抱えて片手を頭の横にかざす。普通、目下の者には使われることのない、ルリティの最上級の敬礼だった。
「自分は違うつもりだったが、我々はやはり、ルリティ至上の考えに囚われすぎているようだ。この町に蔓延する自惚れに知らず毒されていたな。教えるつもりで教えられていたことに今、気がついたよ」
「おいおい、やめてくれよソールさん……ってかあんた、思ってたより若いんだな。オレの親父くらいかと思ってた」
「ハハハ、そんなに歳がいった者がキャラバンを務めるはずもなかろう。私は妻帯者だが、子供はまだおらんよ。できたら引退、かな」
「じゃあ、それはもうちょっとあとにして欲しいな。まだいろいろ教わることがありそうだ」
「こればっかりは私にはどうにもならんだろう。天からの授かりものだ」
「また子供を騙すようなこと言ってるなあ」
「本当を言えば、キャラバンに出て留守がちだからな。こうして町に戻ってきた時に妻を放っておくと、瘴気の中に飛び出す

以上に恐ろしいことになるのだ」
「いきなり若者の夢を砕くような話もやめてくれよ」
肩を叩き合って爆笑するふたりの様子に、馬車の裏に座り込んだエリンはホッと胸をなで下ろす。気がつくと、この気ぜわしい石と鉄の町で感じていた憂鬱は、嘘のように消え去っていた。チャドがあんな風に考えてくれていると思うだけで、酒場の主人の無自覚な特権意識も、ハーフの姫君への誹謗も、いつかきっと何とかなるような気がした。
隠れてにやついているエリンをいぶかるように、パパオが黒いつぶらな瞳を向けて、ひとつ大きく鼻を鳴らした。

滅びた村で、視えた幻

アルフィタリア城の東方に位置し、最も古くに成立したクラヴァットの集落として知られる村・ティダ――盆地の南向きの傾斜に作られたことから、長い日照時間によって質の良い作物が育まれ、リルティに支配された時代も豊かに栄え続けたという地に、エリンたちはやってきていた。
正確には、その跡地に。かつて人が暮らしていたことさえ信じられぬ、見るも無惨な廃墟の密集地に。
五十年ほど前に、ティダの村は滅んだのだという。その年、ティダのキャラバンは定められた期日までにミルラのしずくを持ち帰ることができなかった。村を守るクリスタルは力を失い、結界が消滅するとともに瘴気が村になだれ込み、逃げることなくキャラバンの帰りを待ち続けた人々を呑み込んだのだ。
誰ひとり、生き残らなかったとエリンは聞いていた。彼らは送り出したキャラバンが使命を果たすことを信じて疑わず、よその町に一時的にでも避難しようなどとは考えなかった。それはティダという太陽に愛された故郷を、彼らもまた愛しすぎていたから、なのかも知れなかった。この素晴らしい村が滅びるはずがない――その想いは、裏返せばティダ以外の地で生きるくらいなら、いっそ死んでも構わないという意識の表れでもあった。
――私たちが間に合わなかったら、ティパのみんなは逃げてくれるかしら。
この跡地を訪れたキャラバンの誰もが想像した場面を、彼女もまた思い浮かべていた。待ち構えていたように故郷を席巻する瘴気。輝きを失ってくすんだクリスタルの周りに、事切れた家族や隣人たちが累々と積み重なり……。
止められない震えが背中を這い上るのを感じ、不吉な想像を振り払おうと、エリンは頭を強く振った。そんな光景が現実にならないように、彼女はここにやってきたのだ。皮肉にも、ティダの村が滅びてからほどなくこの地に生えた、ミルラの木を求めて。
さすがに、荒廃しきった村のありさまに仲間たちも黙りこくっている。わだかまる濃密な瘴気と、繁殖した菌類が放出する霞のような胞子が陽光のほとんどを遮っているため、真昼のはずなのに村は薄暗く、空気はじっとりと湿って肌寒い。魔物がうろつく廃墟のそこかしこに粘菌とカビがはびこる光景は、雨の季節に、戸棚の後ろで発見された田舎パンの惨状を思わせた。
「それにしても、こんなにも荒れ果てるものなのかな」
かつて、村のクリスタルがあったと思われる窪地の前で、シーベーグはようやく疑問を声にした。近辺の魔物はあらかた片づいたらしく、キャラバンはそこで小休止を取ることにしたのだった。
「クリスタルが力を失って、瘴気が流れ込んできたと言っても、さ。外の世界も瘴気だらけなんだし、逆に村の外は陽が照っていて、こんな風にジメジメと菌が繁殖したところなんてなかったよね」
「怨念ってヤツじゃないの？」
ル・ジェが前髪をばさりと垂らして、舌を出す。「ここで死んだ人たちの念が、絶対離れるもんか～ってね。ティダの村が大好きだったんでしょ？　そのべっとりした怨念がさ、粘菌やらキノコの苗床になるワケよ」
「こら、不謹慎だぞ」
「だってね、あたし誰も逃げなかったっていう、この村の話キライなの」
髪を掻き上げて、彼女の表情が露わになる。真剣に腹を立てている様子に、たしなめようとしたチャドも意外そうな顔をし、口出しをやめた。
「もしあたしたちが同じように間に合わなかったら、アンタ村のみんなにどうしてもらいたい？　あたしだったらちゃんと逃げてて欲しいね。マールなりアルフィタリアなりのキャラバンに話をつけてさ。村に戻って、家族がみんな死んでたらたまんないよ。そうなったら、あたしは生きていけない。生きてても、死んだ人間の目で暮らすんだろうと思うよ。死んだほうがマシな人生だよ？　冗談じゃない！」
自分の言葉にだんだん興奮して、ル・ジェは地面を覆う菌糸状のカビを蹴り上げた。
「送り出したキャラバンのためにも、この村の連中は生きててやるべきだったんだよ。信じてたのかも知れないけどさ、何もかもおっ被せられたらたまんない！」
「ル・ジェ……」
「……ゴメン。ちょっとさ、腹立っちゃった」
エリンに肩を抱かれて、ル・ジェはうつむく。ティダの最後のキャラバンがどうなったのかまでは伝えられていなかったが、この変わり果てた故郷を目にすることなく異郷で散ったのだとすれば、そのほうがまだ救いがあるとエリンも思った。
「で、さ」
気持ちの切り替えの早さも、ル・ジェの持ち味である。「ここにあったクリスタルって、どうなっちゃったのよ？　誰かが運び出して、どっかで使われてたりとか？」
「さっきの念の話じゃないけど、まだここに残っているのかもよ」
「あー、もう怨念はいいから。でも、どういうこと？」
「この話は父さんが、ユークのキャラバンから聞いたそうなんだ」
シーベーグが仲間たちを見回して、続ける。「しずくを注がれなくなったクリスタルは、力をなくして休眠状態になるらしいんだ。ボクたちの村は、よそに比べて成立したのが新しいってのは知ってるよね？　大クリスタルが消滅したのがおおよそ二千年前と言われてて、ティパの開村は七百年くらい前かな。その千三百年の、人が住まなかった時期も、当然クリスタルはそこにあったんだ。ミルラのしずくで浄められることなく、だから瘴気を退けることもないただの岩のようにね」
「すぐに村ができたわけじゃなくて、何年もミルラのしずくを注ぎにきて、やっと瘴気を追い払うようになってくれたんだって、ローラン村長が言ってたね」
エリンが、時折ローランが語りだす開村秘話を思い出して言った。
「うん。だけどね、しずくが途切れてからいきなり強い瘴気に晒されたクリスタルは、その休眠状態を通り越して“死んで”しまうこともあるそうなんだ。もう、どれだけしずくをかけても、どうにも蘇らない状態。そうなるとね、クリスタルは次第に薄れて、目に見えなくなってしまうらしい。煙のように、触れることもできない。けれども、そこにある――」
「そこまでいくと眉唾だわよ」
「いや。あり得ない、とも言えないぜ。ティパのクリスタルだって、あんなデカいもん運び出す方法なんて思いつかないだろう？　そして現に、ここのクリスタルはあるべきところにないんだ。消えちまったって考えたほうがまだ納得できそうだぜ？」
「あたしは盗っ人がいるんじゃないかと思うねえ。少しずつ砕いて持ってっちゃうとか、できそうじゃんか」
「うはあ、バチがあたりそうだよ」
消えたクリスタルの謎に推理の花を咲かせる仲間たちを横目に、エリンはその昔ここで水かけ祭りが行なわれた時に、ケージが置かれていたであろう台座を登り、クリスタルがあったはずの場所に身体を向けた。
――私は、今もここにクリスタルがあるのがいいな。見えなくても、触れなくても、いつの日かまた、力を取り戻すのかも知れないから。
そうして、脳裏に描いた在りし日のクリスタルに触れるように、虚空に手を伸ばす。幻の水晶と、エリンの掌が重なって――。
その瞬間、彼女の意識は、めくるめく幻影の奔流に呑み込まれた。

輝くクリスタルの前で、若いひとりの娘がひざまずき、全霊を注いで祈っている。
もうすぐ、水かけ祭りを執り行なわなければならない期限がやってくる。例年なら、キャラバンはもうとっくに戻っているはずだったが、今年はどういうわけかまだ音沙汰がない。報せを伝えにきてくれるモーグリも、伝言を受け取ってはいないという。
娘は自分の中に生じた、黒い不安の影を追い払おうと祈る。あの人はきっと、ちゃんと戻ってきてくれる。私のために。村のために。
村人は誰ひとり、期限内にキャラバンが帰還することを疑っていなかった。この美しく、代わりになる場所などないティダを、村を愛する精鋭たちが守り損なうことなどあるはずもない――と。万一に備えて避難する手筈は何も講じられず、盛大な祝いの準備だけが進められた。その村の雰囲気に、娘はどこか異様なものを感じていた。何者かに心の奥底を煽られて、皆

正常な判断力を失ってしまったかのような。水かけ祭りを楽しみにしすぎてか、記憶が抜け落ちる者も出始めた。クリスタルの力が尽きるのがいつなのか、誰も正確に答えられなくなっていた。それが明日なのか、それとも明後日なのか。

娘が把握している限り、それは明日だった。夜が明けて陽が昇れば、もういつ結界が綻み始めても不思議はない。だから彼女は祈る。前夜祭として、周囲で憑かれたように踊る村人たちに少し恐怖を覚えながら、ケージをしずくで満たしたキャラバンが――愛する人が朝までに辿り着いてくれるように、祈りを捧げ続ける。

夜明けが訪れても、キャラバンが到着する気配はない。踊り疲れて眠る人たちを残して、娘はひとり、村で一番大きな木のもとに向かった。そしてためらいながら、いつも待ち合わせをしていたその大樹のうろに、したためておいた恋人への手紙を隠す。もし、間に合わなかったら――そう考えて、昨夜、遺言のようにしたためたものだった。ただ、自分がそのように疑って考えることがいけないのだとも思えて、隠し終えてから彼女はおののく。

それから娘は村の入口に向かった。街道の彼方まで見通して、馬車が現れたならすぐにも見つけられるように。

娘の見立ては正しく、その日こそがクリスタルの力が失われる期限だった。ただ、力の減衰は考えられていたよりも遙かに急激にやってきた。まるで、外側から圧力が加えられたかのように結界は破れて、瘴気の奔流は二千年近い歴史を一瞬に踏みにじった。殺到し、充たし、呑み込んで――ティダは終焉を迎えた。太陽の村は、瘴気渦巻く死の世界となり果てた。誰も彼もが死んだ。ただひとりを別にして――。

本来なら、村の外れにいた娘は真っ先に死んでいておかしくなかった。だが、瘴気はあたかも悪しき意志を持つかのごとく、その最も濃密な一団を入口の密集する村の中心へと送り、結果として彼女は死の蹂躙から逃れる形となった。さらに、村の門柱代わりの木立の傍らに倒れていたことが娘の命を繋いだ。植物の持つ瘴気への耐性が、クリスタルのそれとは比べものにならないまでも、樹木の周囲からわずかに毒素を追い払う働きを示したのだった。

無論、娘は辛うじて、即死を免れたに過ぎなかった。このまま時が無為に過ぎれば、彼女もまた同胞たちと等しく天に召されただろう。しかしここでも偶然は娘に味方した。ティダに逗留しようと、たまたま訪れたよそのキャラバンが、壊滅した村の入口でまだ息のある彼女を発見したのである。

彼らはティダの惨状に震え上がりながら、唯一の生存者をケージの守りの中に拾い上げ、応急手当を施した。危ないところで命を取り留めた娘だったが、その目は虚ろで何も映さず、長時間瘴気に苛まれた肉体は衰弱しきっていた。キャラバンの若者たちは深く同情し、彼女を自分たちの故郷に連れ帰って静養させようと決めた。

心の壊れてしまった娘を乗せて、キャラバンは呪われた村をあとにする。馬車に吊されたクリスタルケージの特徴は、それがティバの村に受け継がれてきたものであることを示していた――。

唐突に現実へと放り出され、エリンは激しく喘いで両膝を突いた。幻の村娘から流れ込んできた悲しみと“死”の感覚に、彼女はおこりにかかったように全身を痙攣させ、溢れる涙を止めることができない。

一足飛びに台座の階段を駆け上がってきたチャドが、槍を投げ捨ててエリンを抱きかかえた。伝わってくる体温が、遮断されていた彼女の五感を今生きる世界へと引き戻してくれる。支えられて台座を降りる間に、あの“死”に近づいた悪寒は蒸発するかのごとく消えていった。

自分が見たものを、彼女はうまく仲間たちに伝えることができなかった。ただ、あまりの生々しさに、これがただの妄想ではなく、実際にティダの村で起きた出来事が白昼夢として再現されたのだとエリンは確信する。

どうして自分がそれを見てしまったのかは判らない。理由など、ないのかも知れない。それでも、彼女の使命感がこの体験で飛躍的に高まったことは確かだった。あんな悲劇を、故郷で起こすことなどあってはならない――エリンはそう、強く強く肝に銘じる。チャドが何故、早く一人前になることにあれだけこだわったのか、今になってようやく理解できたような気がした。

「ねえ、チャド」

落ち着きを取り戻し、ミルラの木を求めて廃村の奥に分け入りながらエリンは言った。「一緒に旅ができて、良かった。本当は最初、不安だったんだよ」

「あ、改まって、何言い出すんだよ？」

「待っているより、一緒にしずくを集めたほうがいいもの。私たちの責任は重いけど、これからも絶対、力を合わせてやり抜こうね！」

「――そうだな。ティバをこの村の二の舞にはさせられないからな」

真っ直ぐなエリンの言葉に、照れ臭そうに頭を掻いてチャドは呟く。

決意を新たにした彼らの前には、廃屋を充たして蠢く粘菌の集合体アームストロングも、さしたる障害とはなり得なかった。

しずくを得たその帰路、幻として見た情景の通りに、エリンは古木のうろから朽ちかけた手紙を発見した。それは彼女の鞄の底で、真に受け取るべき者の手に渡る日まで眠り続ける――。

盗みの尻尾を掴まえろ

うららかな日和の街道をのんびりと進むティバのキャラバンの背後に、木立の死角を縫うようにして忍び寄る影があった。

別のキャラバンではない。三つの影のいずれも、クリスタルケージを携えてはいなかった。それなのに彼らは、瘴気の中を自在に駆けて見る間に距離を詰めてくる。

この時、馬車の背後には誰もついていなかった。パパオを囲むようにして、今日はどの辺りで野営をしようかと、声高に相談するのが聞こえてくる。影たちは素早く目配せを交わし、口元に笑みを浮かべると、茂みから飛び出して音もなく馬車に飛び乗った。

魔物にこれほど無防備な接近を許したとすれば、キャラバンの命運は尽きたも同然だった。影のひとりの背中で、コウモリのものに似た翼が揺れる――。

忍び込んだ者たちは手慣れたようすで荷台のあちこちを探り始めた。持ち主たちに気づかれないよう、余計な物音は立てずに、しかしどんなに上手く隠されているものでも必ず見つけ出す徹底的な仕事ぶりで、影たちは荷物を漁り続ける。

“ボス、早く早く”

翼を持つ影が小声で囁く。

“急かすんじゃねぇよ。クソッ、このキャラバンはいつもながらものの整理が全っ然なってねぇ！”

若い男の声は、馬車の中が乱雑に散らかっているのに辟易とした様子だった。

“食べ物だったら何でもいいじゃない。ボクもう木の根っこかじるのヤだよ～”

“バカ言うな。今日の獲物はしましまリンゴって決めたんだ。それ以外のものを盗むのは俺たちの誇りにかけてダメだ”

「そうですじゃ。狙ったものがあれば確実に盗む。これがワシらしましま盗賊団の……ムガ」

“声をひそめろじじい！　ったくどんどんモーロクしてきやがって……おっ？”

老人らしい影が素で喋るのを慌てて制し、また物色を始めた若い男が、荷台に転がっていた毛布の下に確かな手応えを得て快哉を叫ぶ。“あったあった、デカいリンゴがふたつ！　喜べアルテミシオン、今日は腹一杯になれそうだぜ”

しかし、その大玉二個を掴み上げようとして男は戸惑いを見せた。リンゴは思っていたよりも重く、荷台の床に固定されているかのように感じられる。さらにあろうことか、それらは毛布の下で勝手に動き出した。

「やい、人の身体を気安くまさぐるな」

「わああ」

リンゴに口を利かれ、三人の影は仰天してしりもちをつく。

毛布がはねのけられ、その下から現れたのは、不機嫌そうに髪を掻きむしる寝起きのル・ジェだった。

「うえぇ、リンゴじゃないよボス！」

「リンゴだあ？　そんなもんはあたしがおやすみ前に食った！」

ル・ジェが眉を吊り上げた。「さては、いつも知らないうちに物盗んでくの、アンタらか？　“しましま”とかいうんだっけか。今日は何か？　あたしの身体を盗みにきたというワケか」

「ふ、ふざけんな、紛らわしい乳しやがって！　いらないってんだよ、シな腹の足しにならない物体は！」

しましま盗賊団の若き首領バル・ダットは、目的のしましまリンゴが存在しない口惜しさに、セルキー男児らしく整った顔に子供が拗ねたような表情を浮かべた。「大体セルキーのくせに、セルキーが盗むのに文句あるのかよ？　種族の風上にも置けない女だぜ！」

「あんた滅茶苦茶言ってるクポ……」

モーグリの盗賊団員アルテミシオンが、ない首を振ろうとして全身を揺する。

「んー、文句ないよ。あたしも今さっき盗ったから。アンタから」

頭を掻いていると思われた手に、小刀ほどの長さの水晶片が握られていた。少し前まで、バル・ダットの頭に巻かれたバンダナに飾られていたものだ。
「うえぇ、ショートクリスタル、盗まれちゃってるよボス！」
それはクリスタルケージと同じく、瘴気を退ける力を秘めた貴重な品だった。現存しているものはほとんどなく、キャラバンに頼ることなく外の世界を渡り歩かなければならない盗賊にとっては、命の次に大切だと言っても過言ではない。
気の強さが身上の盗賊も、これにはさすがに狼狽の色を隠せなかった。
「な……何て手癖の悪い女なんだ……頼むからそれは返せ。返してくれ。返して下さい。ホラ、お前らもお願いしろって」
「盗みに入って盗られるとは、盗賊の風上にも置けないですじゃ……」
老セルキーのメ・ガジががっくりとうなだれた。
「しょうがないな。返さないと帰れないんだもんな。ずっとここいられると眠れないし、ほれ、持ってけ」
ル・ジェがあくびをしながら差し出したショートクリスタルを、ひったくるように受け取ってバル・ダットは荷台から飛び降りた。アルテミシオンとメ・ガジがあたふたと続く。
「……今日のところはこれで見逃してやる！　次はこうはいかないからなッ……ば～か、ば～か！　覚えてろよッ！」
「ボス～、今日も木の根っこなの？　待ってよ～」
「ひもじいことですじゃ」
ル・ジェは逃げ去っていく三人組を見送って、それから自分の胸に視線を落とし、掴んでみる。
「……ムダに栄養がいってるカンジだわ。寝っぱなしの日は、たまにはご飯抜こうかな」
呟いて、彼女はまたひっくり返って毛布を被った。「思ってたより面白いヤツらだわ、しましま。今度はリンゴぐらい残しといてやるか」
「何かあった？　話し声が聞こえたような気がしたんだけど」
馬車の進行方向、パパオの側からエリンが荷台を覗き込んだ。毛布から腕だけを突き出して、ル・ジェはぶらぶらとそれを振る。
「なあんにも。んじゃ、もっかいおやすみぃ」
「脳みそ溶けちゃうよ、ル・ジェってば……」
早くもいびきをかき始めた仲間に肩をすくめて、エリンは再びチャドたちとの会話に戻っていく。
暖かな昼下がりの風が荷台を通り抜けて、惰眠を貪るセルキーの頬を優しくなでた。

大義名分あるけれど

嵐の空のような、轟と鳴る咆哮があって――。
巨人ギガース族の君主ジャック・モキートは激しく地団駄を踏むと、手強すぎる侵入者たちに背を向けて、泣き喚きながら自分の屋敷を飛び出していった。蛇女ラミア族にしてモキートの奥方であるディジー・マギーが、慰めの言葉をかけながら慌ててあとを追いかけていく。
「へへーん、ざまぁ見ろィ」
好色なギガースに掴み上げられ、服を剥かれそうになったル・ジェがあかんべえをして囃したてる。
それで、この巨大な邸宅――アルフィタリア盆地の南西に要塞のように構える、魔物が建てた屋敷として名高い"ジャック・モキートの館"に、その中庭の奥に生えたミルラの木への接近を阻むものはいなくなった。少なくとも今夜は、魔物夫妻が我が家でディナーにありつけることはなさそうだった。
二年目のしずく集めも、これで終わりということになる。故郷を守れる安堵感と、家族に会える喜びとが湧き起こる瞬間だったが、エリンは胸中にいささか複雑な気持ちを抱いていた。
クリスタル・キャラバンとして、ミルラのしずくの採取は最優先の使命である。ミルラの木のある場所に魔物がいて、人間を近づけまいと襲いかかってくる以上、これを排除するのは当然のことであった。
しかし魔物とはいえ、ジャック・モキートはこの館の主として生活を営んでいる。種族の違うディジー・マギーとは疑似夫婦とでも呼ぶべき間柄だと思われたが、それでも家族として暮らしているのは確かだった。そこに、しかもどうやら夕食時に、武器を携えてどかどかと乗り込んだとあれば、人間の常識に照らしても悪いのはキャラバン――自分たちの側であるように思われたのだ。
「ここにはまたきて、もっと観察してみたいけど……」
ギガースとラミアの夫婦に、トンベリの使用人たちという、魔物の常からは一風変わったこの館の生活様式に興味を抱いたらしきシーベーグだったが、やはり彼もどこか罪悪感を禁じ得ない様子で語尾を濁す。
「再来年しずく集めにくるにしても、今度はせめてメシ時は遠慮しておくか」
チャドも気まずそうに後頭部を掻いた。
「何よアンタら、裸に剥かれそうになったあたしに慰めの言葉もなくて、あっちに同情してるっての？」
「だってオマエ、恥ずかしがらないじゃん」
「うん、別になッ」
開け放たれた館の扉を通して見える、夕暮れの平原を遠ざかっていくモキート夫妻の後ろ姿に、エリンは深々と頭を下げる。家族と過ごす時間の大切さは、魔物も人間も変わりがないように彼女には思えた。
――なるべく、こないように、邪魔をしないようにします。

かくして、彼らの二度目の旅は終わる――。

3年目
恋の魔法でもかかっている？

新たな年、ティパのキャラバンはアルフィタリア盆地の西を遮断する瘴気ストリームを抜けて、ヴェオ・ル高地へと足を延ばした。
しずくを集めることだけを目的とするなら、この年はメタルマイン丘陵までの、最初の年に訪れたミルラの木を巡るだけでこと足りるはずだった。しかし彼らは、よそのキャラバンの多くがそうするように、瘴気ストリームの属性さえ合わせることができるなら、できる限り様々な場所に足を運ぶという方針を採っていた。
旅慣れてきて、遠隔地に赴くだけの時間の余裕が生まれたということもある。また、その土地でしか手に入らない素材を持ち帰り、冒険の手助けとなる、より高性能な武具を製作するという目的もあった。
しかし何よりも、彼らは新たに広がる世界を見たかった。それこそが、クリスタル・キャラバンに選ばれた者たちに許された特権であった。若者たちはそうして世界を知り、目映い宝石のような思い出の数々を記憶に焼きつけて、それを故郷の同胞たち――そしていつの日か、自分の子供たちにも伝えていく。キャラバンは瘴気によって閉ざされた世界の窓だった。彼らが長い旅を通じて学ぶ知識と、育まれる広い視野は、必ずや村の財産となって役立つものであったのだ。
この高地地方の旅もまた、エリンたちに新しい視点と、得難い出会いをもたらすものとなった。世界の水源でもある麗しきシェラ湖のほとりに、悠久の歴史を刻んできたユークたちの古き町・シェラの里――そこを訪れたキャラバンは地元の人々のユニークな生活に触れ、そしてル・ジェはひとりのセルキーと運命的な邂逅を経たのだった。
青年の名はデ・ナムと言った。魔法研究の総本山とも言うべきこの里に留まった彼は、セルキーには珍しい旺盛な探究心である方法を模索していた。即ち、クリスタルケージやショートクリスタルに頼らず、この世界を自由に旅する手段――名だたるユークの賢人たちが解決しようとして果たせなかった、瘴気からの解放という難題に、無謀と嘲笑う視線も意に介することなくデ・ナムは果敢に挑み続けていたのだった。
かつて新天地を求めて世界を放浪したセルキーの末裔だというこの青年と、ほかの種族に溶け込んで暮らす道を選んだ一族の子孫であるル・ジェは、口が悪い同上最初は激しくいがみ合った。だが、デ・ナムの該博な知識と不退転の意志、それに成功すれば世界を一変させるであろう研究に、ル・ジェはすぐに魅せられ、シェラの滞在を終える頃にはすっかり夢中になっていた。本人に自覚はなかったし、表面上は大きな変化は見られなかったが、エリンだけはこの男勝りの親友が恋をしているのだと気づいた。
悪いことではなかった。飛躍した話にはなるが、よその土地との交流が限られるこの世界では、婚姻は多くの場合その集落の中だけで行なわれる。アルフィタリアのように人口の多い町はともかく、ティパの村程度の規模では、そのうち村人がぐるりと血縁になって、結婚相手が見つからない状況になることもしばしばあるのだった。そのためにも、定期的によその地域の人間の血が入ることが必要とされる。キャラバンの若者が、旅先で良い伴侶を見つけたというなら、村としては歓迎するべき慶事であった。
意外なことにシーベーグもまた、年上の

ユーク女性に恋煩いとなった。相手はシェラの魔法学校を主席で卒業した類稀なる才女・エレオノール。会話をしていると頭がこんがらがりそうに難解な概念を語り始める女性だったが、確かに魅力的で、シーベーグが惹かれたのもさもありなん、とエリンは思う。しかし問題は、彼女にはアミダッティという、シェラのキャラバンのリーダーを務める愉快で、かつ聡明で思慮深い恋人がいたということだった。

シーベーグも侮りがたい考察力と発想力を備えたユークなのだが、アミダッティと比べるとまだ絶対的に経験量が足りなかった。エレオノールに恋する気持ちと、アミダッティにはまだまだ敵わないという思いで、その数日彼は、酒を飲んでもいないのにぐでんぐでんな様子で壁にもたれ、階段にもたれ、ババオにもたれて振り落とされたりした。

「んだよ、みんな色気づきやがって。ったく牛の繁殖期じゃないんだから、少しはシャキッとしろってんだよ、なっ？」

シーベーグばかりかル・ジェまでが、という話をエリンに囁かれて、チャドは鼻息を荒くした。

「恋だ何だってのほせるのは、十年、とまでは言わないけど早いよな？　そう思うだろエリンも？」

「うーん、どうだろうなー」

黄緑色に光る三日月型のクリスタルの前にふたりで腰掛け、エリンは少し意地悪な顔をした。「この前の水かけ祭り、またしてもクレアと楽しげに踊ってた人、知ってるなー」

「ばっ、あっ、あれはお祭りだろ!?　誘われたら断るワケにゃいかねえし、恥かかせられないじゃないかよ。それに、オレたちだって――」

「あー、踊ったわねえ。今年は真っ先に、誰が誘ってくれるかしら。そうよ、断れないわよねー」

オマエは意地悪になった、とむくれるチャドを盗み見て、彼女はくすくすとこみ上げる笑いをこらえた。二年前とは違う仲間たち。でも、もっと気心の知れた仲間たち。故郷から遠く隔たった、高地地方の澄明な空の下で、エリンは変わっていく自分たちが描く未来を夢想する――。

平和の象徴に物騒な番人

千年ほど前、武力で大陸を支配しようとしたリルティと、魔法の力でそれに対抗したユークとの戦争があった。

瘴気に満たされた世界で、ともに歩まなければならないはずの人々は、二百年にも及ぶ長い戦いを続けた。そして疲弊しきって、鉄も魔石も底を突いたところで、彼らはようやく自らの愚を認め、争いのない時代が訪れた。

シェラを本拠地とするユークの民が贖罪の意味を込めて、豊富なシェラ湖の水をファムの荒野に導く灌漑事業に乗り出したのはその時期だった。難題だった湖面から水路までの高低差を、そのために魔法で品種改良した植物ポンプフラワーを用いて解決し、長い歳月をかけて完成した水門は、大河ジェゴンの流れを生み出してファム大平原を潤し、世界に安定した食糧供給をもたらすこととなる。

ゆえに、このヴェオ・ル水門は平和な時代の象徴と呼ばれ、困難を成し遂げたユークの偉業はリルティの街道整備と並び称賛された。エリンたちが生きるこの時代にも、平和の尊さとともに、決して忘れ去られることなく――。

その記念碑となる地で、死闘はようやく終局を迎えた。

今は忘れられてしまった強大な魔法で、半永久的に動き続ける自動人形ゴーレム――本当なら水門を魔物から守るために設置されたはずの守護者は、その主であるユークの大魔導士の寿命がずいぶん前に尽きてからというもの、敵味方を識別する機能に不具合を生じさせたままとなっていた。どこかで知覚信号が逆転してしまったのか、侵入する魔物"以外"の存在を排除する、誤った命令に従って行動する状態に陥ってしまったのだった。

創造した大魔導士の亡きあと、複雑な魔力回路を修正できる者など誰もいなかった。ならばいつの日にか、動力となる魔法が尽きてしまうまで誰も近づかぬように放置するしかなかったのだが、ゴーレムが配置されている場所のその奥に、いつしかミルラの木が生えていたことが判ってからはそうもいかなくなった。貴重なしずくの採取地点を見過ごせるはずもなく、各地のキャラバンはこの地で、無差別に襲いかかってくる頑強な魔法人形と一戦交えることが義務となってしまったのだ。

そして今、ゴーレムはエリンたちの奮戦で魔力を過剰に消費し、一時的な機能停止へと追い込まれた。魔法的に接合されていた石の巨体が、臼をすり合わせるような音を立てて分解し、崩れ落ちる。制御を司っていたらしき緑色の宝珠が、転がった胴体の中心で点滅し、やがて光を失った。

「ふう……良かった、効いたね」

シーベーグとのマジックバイルで、とどめとなる光の魔法ホーリーを発動させたエリンは安堵の溜め息を漏らした。身体が石でできているゴーレム相手には、炎も冷気も電撃もさしたる効果が上げられなかったためだ。仲間と息を合わせての合体魔法喚起は、慣れてきたとは言え神経を酷使するものであった。

「倒したのはオレたちが初めて、じゃないんだろうから、やっぱコレ、蘇るのか？」

突き立てた槍に寄りかかって息を整え、チャドが恨めしそうに訊ねる。

「たぶん、二、三日もすれば魔力が回復するみたいだよ。このゴーレムをこしらえた大魔導士はよっぽど優秀な技術の持ち主で、ヴェオ・ル水門を一族の誇りのように思っていたんだろうねえ」

「本当に優秀なら、調子の狂わないものを作って欲しかったんだがな……」

接近戦を挑んでさんざん痛めつけられたチャドとは対照的に、ユークの先達が作り上げた守護者の手強さと頑丈さに、シーベーグは苦戦したこと自体が嬉しそうだった。

「ここは、世界から戦争がなくなって、すべての種族が平和に暮らす時代の象徴なのにね」

「ユークはやりすぎ！　コイツの飛ぶパンチ、そのうち水門を壊しちゃうんじゃないの？」

ル・ジェも疲れた様子で、あぐらをかいて座り込んだ。「でもさ、エリン。今って平和なのかな？」

「えっ……そうじゃ、ないかな？」

「大昔ってもっともっと平和だったんじゃないの？　大クリスタルがあった頃ってさ。それに比べたらあたしら、戦って戦っての日々、送ってるじゃん」

「うーん……それはそうだけど、それは瘴気がなかったからで……」

「瘴気が世界から消えれば、そりゃあもっと平和になるよねえ」

シーベーグが想像を巡らすように首を傾ける。「耕作地を選ばないから農業生産は増えるし、村と村の交流も自由になって、鍛冶や錬金術、そのほかの技術も磨かれる。そうなるとみんなの生活に余裕が生まれて、学問が発達する。余暇が文化を育てるんだね。そうやってみんなの意識が向上すれば、破壊しか生まない戦争なんてきっと起こらなくなるさ――」

「アンタの話は、ムズカシすぎ！　シェラのキャラバンのアミダッティみたいに、ちょっと面白くひねって相手の興味を引かないとね。そんなこっちゃ女心も掴めませんよ！」

「ああ……ボクはダメだ。ダメユークなんだ……」

ル・ジェが飛ばす容赦のない言葉の矢に射られ、シーベーグはへなへなと倒れ込んで地面に横たわる。

「しかしよ、瘴気を消すなんて夢物語もいいとこじゃねえか。大クリスタルが消滅してから、どうして瘴気が生まれたのか、どこから湧いて出るのかも判らないんだろ？」

「そ、消すのは無理そう。そこでデ・ナムの研究ですよ！　彼はこっちの身体がババオやモーグリ――ま、魔物もだけど――みたく、瘴気に耐えられるようになればいいって考えてるワケもしこれが上手くいけば、今シーベーグが言ったようなコトは実現できちゃうよねえ？」

「ケッ、のろけに持っていきやがったよ。満腹だよオレぁ」

「なな、何よのろけって。あたしそんなんじゃないってのー」

ムキになって赤面するル・ジェを、新鮮だなあと口には出さず笑顔で見つめ、そしてエリンは湖上に煙る靄を見やった。今日は濃い瘴気が東風に乗って、シェラ湖に流れ込んでいる。

――本当の平和……あれを気にせずに生きていける時代は、やってくるのかな。

世界の痛みを消すことが、もしできるなら――私はきっとそれをするだろう。たとえどんな困難が待ち受けていても。不意にそんな考えが湧き起こって、彼女は小さく拳を握り締めた。

今回に限りタダです

「ひとり頭五十ギル!?」

ル・ジェが絶叫する。「んで四人で二百ギル！　高すぎるって！　たかだか川向こうに渡すくらいで！」

「そんなことはない。この船の維持費やら何やら、いろいろとかかってんだぜ」

ジェゴン川唯一の渡し守トリスタンは、彼女の剣幕にも動じず涼しい顔で応え

た。歴戦の戦士然とした隻眼のリルティは、こうした抗議には慣れっこだった。
「何と言おうがまからんぞ。それに、あんたらのでっかい馬車とパパオまで運んでその料金だ。キャラバンならいろいろと実入りもあるだろ？　必要経費だと思って気持ち良く払っていきな」
「支出だっていろいろあるんだっての！」
食い下がるル・ジェを尻目に、エリンたちは黙々と渡河の準備を進めていた。西岸のファム大農場や、その近隣のミルラの木を目的地とする以上、ジェゴン川は越えなくてはならないのだ。どうせろくに手伝いをしないなら、万が一にも料金を浮かせることができれば上等と、彼らはル・ジェをほったらかして手を動かしている。
「あの……クリスタル・キャラバンの方ですよね？」
声をかけてきた人物に顔を向けたエリンは、すぐに答えることができなかった。自分と同年代か、少しだけ上に見えるその女性は、同性のエリンが心を奪われるほどに美しくて——そして、何より彼女が戸惑ったのは、その人物の種族が何であるのか、直ちに判断がつかないからであった。
体格から考えれば、エリンと同じクラヴァットか、セルキーのどちらかであるように見える。しかし、彼女の美貌は人形めいたセルキーのそれとは少し違っていたし、瞳はクラヴァットには見られない鮮やかな青をたたえていた。軽快な旅装も、手足は無骨な金属製の防具に守られていて、その目の色とともにリルティを想像させる。これまでの旅の間も目にしたことのない、何か複数の要素が互いを引き立て合っているような不思議な美しさであった。
見とれて黙ったままのエリンに、女性はやや困った表情を浮かべる。その顔もまた、惹きつけられる魅惑的なものだった。
「……違いました？」
「あっ、いいえ、キャラバンです、ティパの！」
取り乱したエリンはまとめていたローブを持ったまま手を振り、それがムチのようにパパオの鼻面を叩いてしまって、ブォウ！と怒られて飛び上がる。パパオの耳の後ろを掻いてやって懸命に謝るエリンの様子に、女性は目を輝かせて微笑み、言葉を続けた。
「厚かましいお願いなのですけれど、もし川向こうに向かわれるなら、ファム大農場までご一緒させていただけませんか？」
旅をする必要に迫られた者は、こうしてクリスタル・キャラバンに同道の許しを得て、集落と集落の間の瘴気を避けるのが常だった。ショートクリスタルでもなければそれ以外に方法はなく、だからこそキャラバンはよほどの理由——相手が信用ならない盗賊か、あるいは一緒に旅をしたくないほど嫌な人物——でもない限り、これを快く受け入れる。現に今もすでにひとり、アルフィタリアからの使いでファムに向かうというカール＝メッサというリルティが相乗りすることになっていた。
「全然構いませんよ。馬車の中は散らかってますけど、それでよろしければ」
「ありがとう。わたし……あまりお礼の持ち合わせがないのですけれど……」
言って、彼女はずしりと重い金貨入りの袋をエリンに手渡そうとした。どう見積もっても、キャラバンが五往復する船賃をまかなえそうな額だった。エリンはまた飛び上がり、これを頑として押し返す。
「ダメです！　ダメです、これは受け取れません！　キャラバンがそういうことを始めたらいけないと、私たちは教わってきたんです。相乗りはあくまでタダ、これが不文律なんです」
「まあ……ごめんなさい。わたし、本当に世の中のならいを知らなくて……」
そんなやり取りをしている間に、食い下がるル・ジェを断固として退けたトリスタンが驚いたように駆け寄ってきた。小粋にくわえているトレードマークの草が、半開きになった口に張りついてぶら下がっている。
「あなたは……い、いや失礼、あんたも、この連中と一緒に渡るのかい？」
「ええ、今許しをいただきました……あ、もちろんわたしの船賃はちゃんと」
「いやいや、あんたは気にしなくていい。それよりも」
彼は隻眼を鋭くエリンに向けた。「ティパの。この人は旅慣れてないようだからな、必ずちゃんとファムに送り届けて差し上げるんだぞ」
「は、はい。もちろん……」
「よし。それじゃ今回は、あんたらキャラバンの渡し賃はタダにしてやる。いいか、今回限りの特別だぞ。こっちも商売なんだから」
「おおお？　あたしの交渉が実を結んだか？　イィヤッホウ！」
「こんな気前のいいトリスタン、初めて見たぜ！　キャホウ！」
ル・ジェとカール＝メッサが小躍りする。だがトリスタンは向き直り、冷たくカールに告げた。
「おまえは払うんだぞ？　キャラバンじゃないだろ」
「ええ？　そんな、不公平じゃないかよう……」
「どうせ主人のリックに足代はもらってるんだろう？　そのうちオレの渡し賃が幾らだって申告してるのか、直接聞きに行ってもいいんだがな。たまにはアルフィタリアに出る用事もある」
「うへぇ、分かったよ。敵わないな、もう……」
カールが渋々五十ギルを払い、馬車が積み込まれて、初めての短い船旅が始まる。対岸には肥沃な大農耕地帯、ファム大平原が広がっている。

結局、浮いた二百ギルは、ファム大農場で開催されていた牛レースですべて消えた。エリンは驚愕する。賭け事に熱くなって見境を失う、自分の知られざる一面に……。

風はきっと海から生まれる

ファム大平原の南端に口を開いたセレパティオン洞窟——風が生まれる場所だと伝説に語られる地に、キャラバンは挑んだ。
生まれ落ちた風が洞窟を駆け抜けて育ち、外に飛び出して世界を巡るという神秘的な言い伝えに、エリンは以前から強い憧れを抱いていた。セレパティオン洞窟のどこで風の、その最初の揺らぎが誕生するのかを、いつか確かめたいと願っていた。
この日、その望みは叶う。
洞窟の最深部に潜み、ミルラの木を独り占めにしていたのは、果たして地中に隠れている本体がどれほどの長さなのか見当もつかない、あまりにも巨大な環形動物ケイブウォームだった。それが轟々と、嵐のような生臭い呼気を吐きかけてくる姿に、エリンはロマンチックな夢想を粉々に打ち砕かれて、暴風に晒された肉体のダメージ以上の疲労感を味わった。
その怒りもあって、彼女は腕を上げた仲間たちとともにこの想像を絶する怪物を完膚無きまでに叩きのめした。さんざんに打ち据えられ、突っつかれ、合体魔法をぶつけられて、ケイブウォームはたまらず地の底へと逃げ帰っていく。
それでもまだ憤激収まらぬエリンだったが、怪物の巨体が眼前の空間から消えた途端、真実が彼女の目に飛び込んできた。
覆い隠されていた視界は開けた。そこにはミルラの木が凛然と立ち、そして——。
その背後には、海岸の絶壁に面したもうひとつの洞門が、キランダ海からの爽やかな空気を迎え入れていた。陽光を受けて煌めく大海に目を細めたエリンの長い髪を、走り抜けていく風が優しくなびかせた。
——風はもっと遠い、あの海の向こうで生まれるのかも知れない。
彼女は深い感慨を胸に、まだ見ぬ大洋の彼方に思いを馳せた。
輝く思い出がまたひとつ、刻みつけられる——。

懲りない詐欺師は今日もまた

「やめておいたほうがいい。どうせ農場に帰る前にひと稼ぎを目論んでるだけさ」
赤を基調にした派手派手しい服装の男が、ティパのキャラバンの荷台から顔を覗かせてエリンに忠告する。うまく運びそうだった売却交渉に横から水を差されて、ファム大農場のキャラバンの女性リーダー・シューラがきりきりと眉を吊り上げた。半分眠ったような目は笑みを崩していないが、それだけに邪魔者への——人を騙してばかりの風来坊ガーディへの怒りがはっきりと伝わってくる。
「おやおや、せっかくの美人が台無しだよ？　余りもの売りつけ計画の黒幕、ジェイクもこっちを睨んでるね。くわばらくわばら……」
掻き回すだけ掻き回して、ガーディは馬車の中に首を引っ込めた。普段は温厚なファムのキャラバン全員から放射される殺気に似たオーラは、関係のないはずのエリンが思わず目を逸らすほどに膨れ上がっている。
実際、今シューラが売りつけたがっているガラス玉は、差し当たってエリンたちに必要なものではなかったが、ガーディのせいでこれが売れなかったとなるとこの場は収まりがつきそうにない。結局、機会があった時にゴーグルでも作ればいいやと、少

し色をつけて購入することにした。ガーディの口出しは、全く余計なお世話だった。
「やれやれ、親切に助言してあげたというのに、どうして無駄遣いをしてしまうんだろうね。そんなに余分なお金があるなら、ボクに預けてみないかい？　きっといい夢を見られるよ」
機嫌を直したシューラやジェイクたちと別れ、街道を再び進み始めてから、ガーディがまた顔を突き出して馬車の後ろを行くエリンに話しかけてきた。
「それ、夢のままで終わるんでしょ？」
誰のせいで無駄な出費をしたのか、と言いたい気持ちをこらえて、何とかにこやかに見える表情で彼女は受け流す。
「現実は得てして厳しいものさ。いつか手に入るはずの大金も、手にしてしまえばあとは使って減るばかり。ちょっとの投資で最後まで夢を見続けられるなら、それはとても素晴らしいとボクは思うね」
しゃあしゃと言ってのける詐欺師に、エリンは聞こえるように大きな溜め息をついた。
ガーディは奇妙な男だった。どこかの村に属するわけでもなく、キャラバンに相乗りしては各地を渡り歩いては、怪しげな儲け話を持ちかけたり、インチキ商品を売りつけたりして生計を立てている。それだけならまだ、この娯楽の少ない世界に一時、虚構の徒花を咲かせる存在として許容されなくもなかったが、ガーディの場合は相手を選ばず、キャラバンにまで詐欺を働くことが問題だった。
エリンは以前も、この詐欺師が砂漠に隠された財宝などという、途方もないホラ話でマール峠のキャラバンを怒らせたのを目にしている。また、シェラのキャラバンにはただの田舎パンを、何か凄い品物のように言いくるめて法外な値段で売りつけていた――アミダッティはそうと分かったうえで思考実験に利用していたようだった――し、ファムのキャラバンとは、請け負った荷を配達せずに腐らせたことでひどく揉めていた。
クリスタル・キャラバンに依存して旅を続けなければならないガーディが、どうしてわざわざ彼らに不興を買うような真似をするのか、彼女には理解できなかった。
そのうち誰も相乗りさせてくれなくなるよと忠告すると、ガーディは全く心外だといった態度で言った。
「起伏のある愉快な旅の思い出を作る、そんなお手伝いをしてるつもりなんだけどね。何もない平板な旅より、きっと記憶に残るものになるよ。彼らはむしろ、ボクに感謝してくれてもいいんじゃないかな。それに、もし彼らが人並み外れて愚かで、ボクのありがたみを理解できなかったとしても――」
ガーディはエリンの目を覗き込むようにして微笑んだ。「キミたちが乗せてくれているじゃないか。そうだろう、親友？　ところでキミたちはどこの村のキャラバンなんだっけ――」
何度教えても、彼はティパのキャラバンだと言うことをどうしても覚えなかった。あたかも、ティパの村という集落の存在を認識できないかのように。
「それじゃあお金を預けたって、私たちに返すこと、忘れちゃうじゃない……」
呟きながら、この時エリンはふと、奇妙な感覚に襲われた。
改めて思えば、ガーディは彼女が以前マール峠で会った、そしてそれからもあちこちの村で見かけた伝道師のハーディに良く似ている。いや、似ていると言うよりも、双子のように瓜ふたつだった。それなのに今まで考えつきもしなかったのは、ふたりから受ける印象がまるで共通項を見出せない、天地ほどにかけ離れたものであったからだ。
柔和で、いつも人々のための奉仕に汗を流す伝道師と、かたや、毒々しい出で立ちにからかうような瞳を光らせ、誠実さなど薬にもしたくない詐欺師。それを今になって結びつけたのは、正面から見たガーディの微笑みに、かつてハーディに感じた矛盾した懐かしさを覚えたからだった。もっと昔に知っていたような、それを何故だか忘れてしまっているような、胸の奥にさざなみが立つもどかしい感覚――。
「ガーディ……本当に私たちの村にきたこと、ない？　私、子供の頃にあなたを見ているかもって、思うんだけれど……」
「ボクがかい？　いいや、知らないなあ。その時お金を貸しているって言うなら、なおさら覚えがない」
「でも……」
「それに、思い出なんて本当は不確かなものさ。だって、消えてしまうこともある、だろう？」
詐欺師の顔に、少しだけ寂しげな影が過ぎったことにエリンは気づかなかった。
「思い出がどんどん消えて、空いてしまった自分の隙間を、人はきっと嘘で埋めるんだ。今キミが感じているのは、そういう幻の記憶さ。ボクが幾ら借りてるか知らないけれど、それはキミの勘違いだよ。行ったことないさ、そんな村……何て名前だったかな？　とにかく、知らないよ」
ガーディが引っ込んで、会話は途切れる。それでもエリンは、か細い記憶の糸を手繰ろうとしばらく頑張ってみたが、それ以上思い出されるものはなかった。

幼い日の真実

少し前の、ガーディとの接触が記憶の蓋を揺らしていたのか――。
ファム大平原北西に威容を誇る、獣人リザードマンの砦デーモンズ・コートでの戦いの最中、エリンは意識の奥底に封印していた思い出を呼び覚まされた。
蜂の魔物・キラービーが頭上をかすめ、その細かに振動する羽音に鼓膜を震わされた、その瞬間だった。怒濤のように記憶が溢れ、彼女は唐突に、十年も前の故郷の情景を脳裏に蘇らせていた。
幻の痛みが、鈍く左の二の腕に疾る。それは、エリンの肌に痣ができた日の記憶だった。
――どうしてあの日、チャドは木の棒で牛の尻を叩いたりしたんだろう？
興奮した牛の鳴き声と、腕に触れた蹄の感触が五感に再現された。同時に、たった今耳にしたものと同じ羽音が、わずかに聴覚を刺激する。
――そうだ。あの時も確かこんな音がして……。
“やめろっ！”
幼いチャドの声がした。棒が風を切る音がして、直後に羽音は遠ざかって、そして牛が暴走して、そばで遊んでいたエリンは避けきれずに跳ね飛ばされ――。
欠落していた記憶がはめ込まれ、彼女は真実を視る。
チャドはふざけて牛を叩き、彼女を巻き込んだのではなかった。その時、エリンの摘む花の匂いに誘われたのか、ティパ半島では滅多に見られない蜂の魔物が村に迷い込んで、彼女に毒針を突き立てようと背後から迫っていたのだ。
それに気づいたチャドが魔物を追い払おうとして、必死に振り回した棒が牛に当たった。その結果、驚いた牛が彼女に傷を負わせてしまったのだった。
チャドはどうして今まで、それを告げなかったのだろう？　ちゃんと説明すれば、あんなに怒られることもなかったのに……そう考えて、エリンはすぐに気づく。彼女が怪我をして、しかも痣が残ってしまったから、チャドは言い訳をしなかったのだと。
「エリン！」
十七歳のチャドの声が、彼女の時間を現在に引き戻した。引き返してきたキラービーが目の前に迫っている。それを再び躱して、エリンはシーベーグとのタイミングを合わせて合体魔法を放った。重力の魔法グラビデが厄介な飛行生物を地面に縫い止め、すかさずチャドとル・ジェがとどめを刺す。
「何ぼっとしてんだ！」
咎めるような怒鳴り声だったが、むしろエリンが蜂との交叉時に傷を負ったのではないかと心配してチャドが駆け寄ってくる。その顔を少しの間見つめ、彼女は背を屈めて責任感の強いリルティの頭を抱いた。
「なな、何すんだって、ここ魔物の砦だぞ？　いや、場所じゃなくて、ル・ジェとシーベーグも見てるし、いや、見てなければってワケでも、何言ってんだオレ」
「ありがと、チャド」
どぎまぎと取り乱すチャドの耳元に顔を寄せて、悲しくないのに溢れた涙の粒を見られないようにエリンは囁いた。「ずっと、守ってくれてたんだね。もっと早く、思い出せれば良かった……ごめんね」
獣人たちの王・リザードマンキングとの決戦は近い。それを乗り切り、この地のミルラの木に触れれば、今年のしずく集めは終わる。チャドの上がっていく体温を感じながら、水かけ祭りでは袖のない服を仕立てて着ようと彼女は思った。もうほとんど、目を凝らしても判らない痣なんか気にしないで、そしてチャドと踊ろう――その光景を心に描いて、エリンは幸せそうに目を閉じる。
あの日のことをもうひとつ、彼女は思い出している。
牛に蹴られて気を失い、運び込まれた場所――エリンが目を覚ましたあの部屋は、ローラン村長の家だった。
痛みと驚きで泣きじゃくり、うずくまってしまった彼女をそこまで運んでくれたのは、同年代のチャドではなかった。力強く抱き上げ、大丈夫だよと力づけてくれた声。逆光の中で巻き毛が金色に輝いていた。注がれるその瞳の優しさに、安心したエ

リンは意識を遠退かせて――。

あれは誰だったのか。どうしてその人は村長の家に連れていったのか。

そこまでは思い起こせぬまま、三年目の旅は終わりを迎える。

4年目

遠路はるばる火の島へ

ティパ半島から西の海を望むと、瘴気が薄く大気の澄んだ日には、彼方に立ち上る噴煙が見えることがある。

夜であれば時に、水平線に朱を添える火口の輝きが見て取れる。キランダの火山島は、大クリスタルが存在した時代からそこにあって、大地の秘めたエネルギーの片鱗を示し続けてきた。

まだ、高性能の溶鉱炉を作り出せなかった大昔のリルティは、カトゥリゲス鉱山から採掘した鉱石を船に乗せて、危険を冒しながらキランダ火山を目指したという。火口の高熱を利用してそれらを製鉄し、より質の高い鋼を生み出すためだった。時にはそこで鍛冶工程も行なわれ、今に優れた技術を伝える職人の祖はこぞって、この命懸けの遠征隊に参加したのだと伝えられている。

トリスタンが船を外洋航海のために補強し、何度かの試験航海を終えてキランダ諸島への安全な航路を見つけたとの話を聞いて、チャドは是が非でもかの地を訪れたいと仲間を口説いた。火口のそばに、熱にも負けずしずくを蓄えたミルラの木があることは知られていたが、チャドは何よりも失われた鍛冶技術の手がかりや、今では採れなくなった上質な玉鋼が島に残されているというリルティの言い伝えに心動かされていたのだ。

家業が鍛冶屋だから、ということもある。しかしチャドの動機は、それらが手に入ればもっと切れ味優れた、かつ刃に粘りがあって壊れにくい武器が作れる、という点に尽きた。今までの槍は、数多の戦いを経て腕を上げた彼の得物としてはいささか役不足だった。チャドはもっと迅速に、手際よく魔物を倒したかった。魔物の爪や牙が、大切な仲間たちに届くよりも早く――。

こうして、トリスタンに安くもない船賃を払って遠洋の火山島に乗り込んだ一行だったが、そこにはチャドが期待したような、千三百年も前のお宝は残されていなかった。火山地帯の熱を好む凶暴な魔物たちを倒し、火口近くをテリトリーとするキランダの暴君・鉄巨人をも退けて彼らが得たのは、このゴーレムのような理屈で動く魔物の眼球代わりにはまっていた、不純物を多く含む屑材のような鉄鉱だけだった。

「無駄足、だったかな――？」

手にした、赤味を帯びた鉱石を見つめるチャドに、おずおずとエリンが訊ねる。だが、彼女を見上げたその顔は満足そうだった。

「そうでもないさ。御先祖由来のキランダだし、親父や兄貴への土産話にもなる」

それに――と彼は心の中でつけ加えた。この山での経験は自分を強くする。無駄とも思える寄り道が、簡単には折れない心を作ってくれる。それはつまるところ、仲間を守って無事に使命を果たし続けることを第一義とした、チャドにとって無為にはならないのだ――と。

自由を求めた足跡を辿る

ファム大平原から、さらに西の瘴気ストリームを越えた先――そこはレベナ平野と呼ばれている。大陸で、呼び名が広く知られている地域はここまでだった。レベナの響きは、人々にとって“最果て”を想起させた。

さしものクリスタル・キャラバンも、この遠方まで旅をする者は稀だった。時間が迫っていない限り、長い旅路をいとわない彼らがレベナ平野を避ける理由のひとつは、この地域には瘴気を退けるクリスタルが存在せず、従って拠点として身体を休める集落がないことにある。

シェラ湖からこの地に流入する本来の流れ――網の目のようなその流域の広さから、川ではなく“アグルー三角州”と呼びならわされる大湿地帯を、辛うじて馬車が通れる道を見出して縫うように進み、そして野宿を繰り返す。少し道を外れれば膝まで泥に埋まるようなこの三角州周辺では、火がつくほどに乾いた薪を見つけることからして困難だった。このような土地を彷徨うのは、経験を積んだ熟練のキャラバンでもためらう行為であったのだ。

さらにもうひとつ、キャラバンの寄りつかぬ理由があった。レベナ平野で、存在の伝えられているミルラの木はふたつ。そのうちの一本が生えているのが、デルタ地帯の中でも最も霧深く、濃密な瘴気が滞ることで知られるコナル・クルハ湿原であった。

数百年の昔、新天地を求めて放浪のセルキー一族が分け入ったとされるこの沼地は、彼らが残した腐りかけの木道が迷路のように曲がりくねって延びている。その先に自由な、自分たちだけが気ままに暮らせる土地が見出せることを信じたセルキーたちの、想像を絶する苦難を見せつけるように道は長かった。濃い瘴気に育まれた湿地の魔物は耐久力も高く、奥地にあるミルラの木を目指したキャラバンの大半は、途中で探索を断念し、道を引き返すことになった。しずくを同じ一滴と考えるなら、この地が要求する労力はあまりにも重かった。

ゆえに忌避される陰鬱な地に、ティパのキャラバンはあえて挑みかかった。彼らは今では、旅を始めた頃とは比べものにならないほどの力を身につけていた。それは回り道をいとわず冒険をこなしてきた結果であり、また、各地で手に入れた素材をもとに一級の武器や防具を完成させてきたおかげでもあった。どれだけ困難であろうと、その体験は必ず血肉になって返ってくる――チャドが日頃実践するこの思想を座右の銘とし、彼らは一丸となって湿原を制圧する。エリンたちは知らなかったが、この沼地の奥まで到達し、死霊と化して縄張りにしがみつく竜族・ドラゴンゾンビを退散せしめたキャラバンは、どこの集落も数代を遡らなければ見つからなかった。それほどの難所・難敵を乗り越えるまでに、彼らは自らを鍛え続けていたのだ。

暗い湿地に神々しく輝くミルラの木に到達し、その周囲の乾いた地面に腰を下ろして、ル・ジェはいつになく真面目な面持ちで呟いた。

「行き止まり、だね。やっぱりここには、新天地なんてなかったんだ。何百年も前の大昔、ここを抜けようとしたあたしの同族たちはみんな、死んじゃったんだな」

「……」

何と答えて良いか分からず、エリンはうつむき加減の横顔を見つめた。

「――でもね。絶望なんて、しなかったと思うのよ」

少しだけ沈んで見えたが、顔を上げたル・ジェの表情は晴れやかだった。「がんじがらめの生活がヤでさ、連中は故郷を捨てたのよね。それで好きなようにやって、最後は野垂れ死んだ。人間いつか死ぬんだから、望みを絶たれるどころか望み通りだったワケよ。新天地なんて、最初からあるかどうかも判らないもんだったんだろうし」

袒先の霊を明るく送るようにカラカラと笑い、それから彼女は少し黙った。憂いを帯びたその顔は、以前のル・ジェにはなかった大人びた美貌を備えていた。

「……あたしも、さ。いつか飛び出せるかな。自分がやりたいように、村も、家族もみんな捨てちゃって……知らない場所を目指す勇気とか、誇りとか、持てるかな……」

親友の、揺れる心を支えるように、エリンはそっとその手に触れた。

「ル・ジェは、そうと決めれば何だってできるよ。私は知ってるから……でももし、その旅がこの沼地を行くみたいな、死を早めるものだったら――私は止めたい。もう会えなくなるかも知れないル・ジェを、大人しく行かせたりなんかしない」

「……ありがと。エリン」

その指を握り、ル・ジェは微笑みを返した。長いまつげに、幽かに涙が煌めいたのをエリンは見る。

魔物の都でぐるぐると

アグルー三角州を越えて、レベナ平野の北西部に聳えるゲ・ルグレー山地の麓に到達すると、そこには途方もなく巨大な建造物が存在するのが見て取れる。

アルフィタリア城とその城下町をひっくるめても、到底太刀打ちできない大きさの町――そこはレベナ・テ・ラと呼ばれる、この世界で最大の規模を誇る都である。

正確には、だったと言うべきだろう。かつて大クリスタルの庇護のもと、人の四種族が争うことなく共存し栄華を極めたこの都市に、今は生きた人間はひとりとしていない。北方に鎮座する大クリスタルの近くで、その輝きとともに永遠の繁栄を願った人々の希望は、天空より落下した星が聖なる結晶を打ち砕くと同時に潰えた。

瘴気が溢れ始めた世界で、ある者は飛び散ったクリスタルのかけらを求めて都を捨て、またある者は終の棲家と定めたこの地と運命をともにした。二千年もの昔に、レベナ・テ・ラは死だけに満たされた広大な廃墟となったのだ。

そして、今は――。

風化した遺跡の街並を彷徨うのは、人々の想いが澱んで形を取ったような亡霊たちだった。それらはミルラの木を求めて死都を探索するキャラバンに、嫉妬するかのごとくまとわりついて仲間に引き込もうとする。

――そう。魔物の仲間に。

シーベーグは考え込んでいる。亡霊の群れを退散させながら、心に涌いた疑問をずっと考えている。憧れの女性エレオノールが口にするように、またその恋人であるアミダッティが提唱するように、ぐるぐる、ぐるぐると。

もうずいぶん前に、彼はエリンと魔物について意見を交わした。この、瘴気に影響を受けない生命の群れは、どのように増えているのかについて。旅を始めてすぐにこのことに興味を抱いたエリンは、シーベーグよりも早くから、意識して魔物の生態に観察の目を向けていた。

繁殖と成体になるまでの育成は、人間の目に触れぬところで行なわれているのではないか――その仮定をもとに実行された数年に渡るエリンの観察結果は、果たして否であった。どれだけ注意深く巣穴を調べても、またあらゆる季節においても、魔物たちが繁殖や子育てを行なっている形跡は確認できなかった。そもそも、魔物に雌雄の差があることすら認められず、例外的な種族はギガースとラミアであったが、これは前者がすべて雄、後者が雌であって繁殖とは何ら関係のない性別であった。

ならば、魔物はどうやって生まれてくるのか？　エリンとの議論では結論を見なかった疑問が、廃都レベナ・テ・ラを征服せんとするシーベーグの脳裏で急速に渦を巻き始める。

この都の魔物は、かつてここに生きた人々の怨念めいたものたちだった。ティダの村の不自然なまでの荒廃も、住民の全滅という凄惨な過去に関係すると考えれば、似通った事例として分類できそうな気がした。鍛冶への強い想いが実体となったような、キランダ火山の鉄巨人もまた然り。

即ち、人の思念が――思い出が魔物に変じているというのが、この時シーベーグの中でぐるぐると回り続けている新たな仮定であった。だとすれば、繁殖しない彼らが数を減らさないことや、普通の生命体としてあり得ない幾つかの点の説明がつく。

ただし、それだけでは馬鹿げた妄想と何の変わりもない。思念が実体化するなど、彼が学んできた自然界の法則にはあり得ないことだった。その理論を結論とするには、現実には"無"でしかない記憶を、形ある生命体へと変換する超自然的な作用の存在を証明しなければならない。それは、全く発見されていない魔法の理論を一から完成させるような、大空の雲を掴むような話であった。やむなく、シーベーグの思考はそこでいったん途切れた。

だが、思考実験の一例として置き去りにされかけたこの仮定は、またすぐに彼の脳裏に蘇ってきた。死都の支配者リッチ――半ば冥界に身を置く魔物の姿を目の当たりにした瞬間に。

それは紛れもなくユークだった。古代のレベナ・テ・ラで生活していた同族の大魔導士の、繁栄をあきらめきれぬ妄執が具現化した戦慄すべき姿――。

――やはり、魔物の源は生きものの残した思い、なのか。だとしたら一体何が、そんな現象を生み出しているんだ？

再びぐるぐると回り出すシーベーグの脳裏に、ひとつのおとぎ話が浮かんで、また沈んでいく。子供の頃に、寝つかない彼をベッドに逃げ込ませようと母が聞かせてくれた、不気味なだけの物語。"よばいぼし"が落ちて、クリスタルの光が消えた世界に"魔"が生まれ、それが闇を食べるとあとに魔物が残る。魔物は思い出を塗り潰して、また真っ黒な闇を作る。その闇をまた"魔"が食べて……それはいつまでも繰り返される。人々を苦しめる循環が、いつまでも――。

5年目
砂漠の村にて

「よう、ごっくろーさん。オマエらもついにウチらの村までたかー」

「はるばるわざわざ、ほーんと、お疲れねぇ。アンタらって物好きねぇ」

キランダ諸島のさらに西方、そこから先は航海した者もないというス・レリーナ大海の、そのとば口に浮かぶライナリー島――キランダの島々をすべて合わせたよりも広い面積を有するこの離島は、しかし見渡す限りの砂漠に覆われた不毛の地であった。大クリスタル消滅以降の記録では、七百年ほど前にセルキーが移住してルダの村を作るまで寄りつく者もおらず、だからこそ盗賊種族として迫害された彼らの安住の地たり得たのだが、今もほとんど訪れるキャラバンはいない。

ただ、渡し守のトリスタンだけはしばらく前から、キランダ航路をさらに進めてこの島への定期送迎を行なっていた。それはもっぱら、この離れ島に住むセルキーたちのキャラバンに便宜を図るためだったようで、聞くところによるとそれ以前の彼らは、何とか馬車を積める程度の小さな帆掛け船を用いて危険な航海を敢行し、大陸にやってきていたらしい。

商売になると踏んだこともあっただろうが、守銭奴ぶる隻眼のリルティが本当は、困っている者を放っておけないたちであることに、もうエリンは気づいている。ライナリー島にミルラの木がひとつしかない以上、ルダのキャラバンは海を渡り続けるしかなく、ならば村の命を背負ったその航海はできる限り安全であるべきだった。

ライナリー砂漠をその目に収めるべく、セルキーの隠れ里に初めてやってきたエリンたちに声をかけてきたのは、ルダのキャラバンを務めるダ・イースとハナ・コールのふたり組だった。彼らは前回の定期便で村に戻り、水かけ祭りを終えてから、砂漠の奥地でしずくを採ってトリスタンの船がくるのを待っていたらしい。

「砂漠行くんだよな？　木の前に巣食ってるでっかいアリジゴクな、アントリオンって呼ばれてんだけど、コイツは暴れん坊でしぶッといから気をつけろよ」

ダ・イースが親切に助言をくれる。それもそのはずで、この気楽なセルキーたちは、航海を必須とするぶんしずく集めの旅は余裕がないはずなのだが、いつもぎりぎりまで遊び呆けていて、しょっちゅうエリンたちに泣きついては余りものの素材を高めに買い上げてもらい、船賃を上面したり路銀に充てたりしているのだ。こうした時に無理矢理にでも、お金の絡まない恩返しをしておかなければ、いざという時にまた頼れなくなってしまう。

「村の連中には気をつけなよ～？」

ハナ・コールが声をひそめて、悪戯っぽく笑う。「どいつもこいつもル・ジェみたいに手癖悪いからね。挨拶代わりにポケットをまさぐってくるわよ～」

「あたしはンなコトしないってのー。おっ？　あそこ何か面白い遊びしてんね？　網使ってジャンプ？　セルキーならよそ者も混ぜてくれんの？　おしっ、行ってくる！」

このところ少し沈みがちだったル・ジェが、セルキーだけの村の開放的な雰囲気に元気を取り戻したのを見て、エリンはそれだけでもこの遠征に価値があったと思う。幼い頃からの親友であり、かけがえのない仲間であるふたりでも、話してくれるまでは訊けないことがある。悩んでいるル・ジェを、今のエリンは黙って見守るほかなかった。

「相変わらずノリがいいねぇ。ま、ル・ジェはほっといて……そうだオマエら、ウチらのおかしらに紹介しとくよ。おっかねえけど、このまとまりのないセルキーどもを束ねる頼れるバァちゃんだぜ」

ダ・イースに案内されて、導かれた小屋の中にルダの長ル・ティバはいた。高齢になってもあまり外見の変化しないセルキーには珍しく、皺深く少し腰も曲がったその老女は、挨拶をするエリンたちにつっけんどんな態度で応えた。

「この子たちが世話になってるそうだね。それは感謝するよ。だけど、よそ者が長いことここにいるとね、村の者が感化されて、外の世界に行ってみたいなんてのも出てくるんだ。セルキーはそういう気風でね。だから、用が済んだら、早く出ていっとくれよ」

「ちぇっ。ずいぶんな言い方じゃねえか」

小屋をあとにして、チャドがぶんぶんと頬を膨らます。

「悪りィ悪りィ、何だか今日はおかしら機嫌悪かったみてェだ。でもさ、本気で追い出そうってんじゃないから、ゆっくりしてってくれよ」

「でもホント、ああいうおかしら、珍しいわよね……」

ダ・イースとハナ・コールになだめられながら、ティバの三人はル・ジェが跳ねている遊び場へと向かう。連続ジャンプの大記録が打ち立てられようとしているらしく、彼女が宙を舞うたびに子供たちの歓声が上がった。その瞬間を見届けようと、駆けだそうとして――。

エリンは小屋を振り返った。外に立ち、彼女を見つめているル・ティバと一瞬だけ目が合う。老婆はすぐに、何事もなかったかのように小屋に引っ込んだが、エリンはそこに、遠い郷愁の色があったことを確かに見た。

彼女は以前、おかしらに会ったことがあるような気がしていた。もっと若い頃の、

それこそ娘時代のル・ティパに——しかし、そんなことは現実的にあり得ない。

良く似た誰かと間違えているんだろうか？　そう考えて、エリンはチャドたちのあとを追った。遠くでどよめきと大歓声が湧き起こる。

彼女のバッグの底で、何年もしまい込まれていた一通の手紙が、かさりと音を立てた。

お城に太陽が戻る

あまり良い印象のなかったアルフィタリアで、その日エリンは望外の喜びを得た。

城下町に入るなり、ティパのキャラバンは衛兵たちの歓迎を受けた。下にも置かぬ扱いにわけの分からぬまま城へ案内されたエリンたちは、そこで意外な人物に出迎えられ、驚きのあまりしばし言葉を失った。

キャラバンの到着を待っていたのは、かつてジェゴン川の渡しで出会い、その後も各地で何度か行き会った麗しの旅人——しかし今は艶やかな絹のドレスに身を包み、その美貌から自然に滲み出す威厳は、彼女が高貴な身分と重い責任を持つ人間であることを隠しようもなく示している。

彼女こそがアルフィタリア王ハーデンベルグの息女であり、リルティとクラヴァット両種族の血を受け継いだ王女・フィオナ姫であった。

フィオナはエリンたちひとりひとりの手を取って、旅先での厚意に礼を述べた。そして日々故郷の命運を背負って旅するキャラバンの姿に、孤独を抱えて城を出奔した自分がいかに癒され、勇気づけられたかを告げたのだった。

「わたしはアルフィタリアの王女として、変わりなく続く平和を紡ぎ続けることを約束します」

堂々と宣言する彼女に、もはやふたつの種族の狭間で迷うハーフの苦悩は微塵も感じられなかった。フィオナは外の世界を知り、またそこでしずく集めの使命を担いながら、笑顔を忘れず日々を生きるキャラバンの存在を識って、己が歩むべき道をはっきりと見出したのだ。王族に生まれた者が背負う重責——否、それを果たすことができるのは、種族の壁を越えて生を受けた彼女だけであった。もう二度と、人間が種族によって隔てられ、争い合うことがあってはならない。キャラバンがそれぞれの故郷を守るなら、わたしは世界のすべてを守る——そうした揺るぎない決意が、自信となってフィオナを太陽のように輝かせていた。

キャラバンが見えなくなるまで手を振り続けてくれるフィオナを振り返り、エリンは嬉しさで胸がいっぱいになった。ハーフの姫があんなに素敵な女性だったことが、彼女に何故かは分からない幸福感をもたらしてくれたのだった。

——お姫様、きっと叶えてくれるわ。アルフィタリアの雰囲気も、もう変わり始めてる。あんなに素敵な王女を見たら、町の人たちもきっと、リルティはリルティだけで固まればいいなんて、思わなくなるわ。

前を歩くチャドの、背中の布飾りにそっと触れて、彼女はもう一度城を振り向く。

威嚇するようだったリルティの城下町は、今は本当に、世界の中心であるように見えた。

エリンはあとで知ったのだが、フィオナが今度ばかりはどうしてもとキャラバンに贈ったお礼のつづらには、四十万ギルもの大金が詰め込まれていた。さしものル・ジェですら仰天する額だったが、受け取ってしまった以上返すわけにもいかない。

この年の水かけ祭りは、それは盛大なものとなった。

6年目

世界はここで行き止まり

レベナ・テ・ラの北方に鬱蒼と繁るデスポア大森林地帯——その樹海を越えた向こう、霊山ヴェレンジェの頂に大クリスタルは輝いていたという。

だが、今は——瘴気が世界を満たしてからは、かつての聖地に至る道は閉ざされている。

森の中に確かに存在した古代の参道は、吹き荒ぶ瘴気の乱流によって遮断されていた。それは、キャラバンがこれまで目にしてきた四ヵ所の瘴気ストリームとは、質も規模もまるで違うものだった。

この地の瘴気が帯びているのは、土水火風の四大属性のいずれでもなかった。“無”のようであり、またすべてを混交したかのようにも思える奇妙な属性。よそに倍する風速で荒れ狂う気流は雷雲のごとく帯電しており、数歩先も見通せぬ濃密な瘴気の中で、時折稲妻が青白い閃光を疾らせる。

ケージの属性を合わせる術のないエリンたちには、到底通り抜けることのできない場所であった。そしてどの集落のキャラバンにも、二千年の間にこの地を越えたという記録は伝えられていない。最果ての地レベナ平野の北端となるそこはまさしく、この世の行き止まりと呼ぶべき地だったのだ。

「つまりはここが、ボクらの旅の終着点か……冒険の終わる地、とでも言うのかな」

シーベーグが感慨深げに呟く。

冒険の終わり——それは確かに的を射た言葉だった。ティパのキャラバンの旅は続いている。しかし、彼らがこの先、新しい風景を目にすることはない。一度は分け入った地に再び足を踏み入れ、しずくを集めるという行為は、知識があるだけこれまでよりは安全で、その代わり新たな発見は期待できないものになるだろう。退屈とまでは言わないが、明らかに冒険の刺激は薄れ、刻まれる思い出は鮮やかさを失っていく——。

「戻ろうぜ。この瘴気ストリーム、見ているだけで少しずつ、自分が死に近づいてくような気がする。ぞっとしねえや」

「そうね……旅の終わりに見たにしては、いい眺めじゃないね。きっとこの向こうは、レベナ平野みたいに住む人もいない土地なんだろうし」

チャドに同意し、エリンは行き止まりの地に背を向けようとする。

しかしその刹那、彼女は何かが視界の端を動いたように思えて、振り返った。

放電を繰り返す瘴気の中に、稲光に照らされて影が浮かび上がるのが見えた。

ギガースのように大きなその影は、驚いた彼女が瞬きをしたあとにはもう、濡の向こうに沈んで姿を消していた。あるいは、気流の渦が瘴気の澱みを作って、そのように見せただけなのかも知れない。エリンは少しだけ立ち止まって、すぐに仲間たちのあとを追いかけ始める。

色褪せる記憶が、彼らの時を加速させる——。

この年、悲しみに満ちた出来事だけが、エリンを思い出の中に繋ぎ止めた。

黒騎士は何を見たのだろう

黒騎士と呼ばれ、街道を往く者に恐れられた剣士が死んだ。彼を父の仇と信じる少年、レオン＝エズラの手にかかって——。

ティパのキャラバンは偶然、その場に居合わせていた。

正気を失っているようにしか見えなかった黒騎士は、街道の辻で行き会ったアルフィタリアのキャラバンに誰彼構わず斬りかかった。否、彼は人を襲っているのではなく、まるで見えない何かを仕留めようと暴れているようだった。

このキャラバンに、レオンは母のジョナ＝エズラとともに同行していた。城下町で食料品店を営むジョナが、ファム大農場へ買いつけに向かう途中だったのだろう。女手ひとつで店を切り盛りする彼女は仕入れを人任せにせず、生産者との密な繋がりで良い品を揃えようと常に心懸けていた。いつもは彼女ひとりだったのだが、たまたまレオンを伴ったことが、この悲劇を呼んだ。

黒騎士の目には、実際の光景は映っていない——そうとしか思えないでたらめな動きで彼は剣を振り回していた。しかしその身のこなしと太刀筋は“武”を極めた者のそれで、決して素人ではないアルフィタリアの面々も五人がかりで取り押さえることすらできない。凄まじい踏み込みで繰り出された刃をソール＝ラクトが辛うじて弾き、皆が肝を冷やして一歩退いたその瞬間、離れた位置で成り行きを見守り、仇を前に先走ろうとするレオンを懸命に抑えていたジョナの方向に黒騎士は飛んだ。

「今度こそ逃がさないぞ！」

彼は確かにそう叫んだ。そして必殺の勢いで振り下ろされる刃の先には、まだ幼さを残すレオンの姿があった。間に合わない——誰もが悲鳴を洩らし、息を呑んだ刹那、黒騎士は唐突に剣を止める。初めてそこに子供がいたことに気づいたのか、鎧の内側から、彼の驚愕がありありと伝わってくる。

この時、無理矢理剣を止めて体勢を崩したまま突進をする形になった黒騎士の胸に、とっさにレオンが突き出した槍が深々と突き立った。

それは事故であったように、エリンには思えた。黒騎士の勢いと、無意識の動作にまで染みついていた少年の突き、さらに刃先が鎧の継ぎ目に滑り込んでしまった

ことが、たかだか子供が繰り出した槍を致命の一撃にしてしまったのだ。
「レ……オン……？　そうか、見つけたぞ……」
父の仇を討ち果たした者として、震えながら名乗りを上げるレオンに、黒騎士は急速に力の失われていく腕を持ち上げ、触れる。そこに自分の命を奪った者への憎しみは微塵もなく、かすれた彼の声は求め続けたものにようやく到達した、満足げな響きを帯びていた。そして駆け寄るジョナに、兜の奥から光の消えかけた瞳を向ける。
「ジョナ＝エズラ……オレ、の……」
すまなかった――エリンの耳には、彼が最期に確かにそう囁いたように聞こえた。ジョナが何事かを悟ったように目を見開き、もはや事切れた黒騎士の兜を脱がせようとして、彼女はハッと思いとどまって周囲を見回した。その目がエリンと合い、止まる。
「……ティパの方、どうか……どうかこの子を、お願いします」
エリンは意図するところを察してレオンの肩を抱き、そっとその場から引き離した。
「お姉ちゃん、ボク……やったよ……父ちゃんの仇を、やっと」
「うん。分かってる。さあ、今は休んで。私たちの馬車で――」
彼女はもう、この事件の真実に気づいていた。
レオンの父は死んでなどいなかった。仇だと固く信じていた黒騎士こそが、何らかの理由で錯乱状態にあり、帰る我が家すら忘れて何年も放浪し続けていた父その人だったのだ。つまり、レオンが手をかけてしまったのは実の父――もうひとりのレオン＝エズラであった。レオンが死んだという噂を聞かされたジョナが、夫が旅に出たあとに生まれた忘れ形見にその名を授けたのだ。
何ともやりきれない悲劇だった。ジョナがそうと気づいた時には、呼びかける間もなく愛する夫の魂は死の世界へ旅立っていた。せめて息子にだけは、この残酷な真相を知らせずにおきたい――ジョナの血を吐くような思いを受け止めて、エリンは泣きそうになる自分を必死に抑え、仇討ちとは言え人を殺してしまったおののきに震える少年の髪を優しくなでてやる。
この日、刻まれた思い出は黒々として、あたかも闇のようだった。

遠き日の誓い

マール峠のクリスタルの前で、毎度のことになる陽気なしわがれ声がかかった。
「おお、エリン！　ずいぶんとまたキレイになりおって。恋か？　もしかしてワシに恋しとるのかのう。どうじゃ、ちょろっと食事でも」
「あらセシルさん。今年あたり枯れるかと思ってたのに、まだまだお元気ですね。デートはそうなってからにしましょうね」
セシルとも、初めて出会ってから五年になる。二十歳になったエリンは、もういい加減この好色老人の扱いに慣れてきていた。
「お迎えの近い年寄りに、つれないのう……冥土の土産に素敵な思い出を作りたいだけなんじゃがのう」
同情を引こうと肩を落としてみせるセシルだったが、こうして若い娘と他愛のない会話をすることこそが彼の望みなのだとエリンには分かっている。実際にはもう楽しんでいる老人ににっこりと微笑んで買い出しに戻ろうとし、振り返りざま、彼女は走ってきた子供とぶつかってしまった。
兄のクラウ＝ミッドと追いかけっこをしていた、まだ小さなスコル＝ミッドだった。彼女の肩から下がっていた鞄が跳ね飛んでしまったが、しりもちをついたスコルがべそをかき始めたので、エリンはそれには構わずあやしにかかる。
その間に、散らばった中身を拾い集めてくれていたセシルが、何かを手にした途端動きを止めた。機嫌を直したスコルを送り出して近づくと、老人が手にしていたのはひどく傷んだ一通の手紙だった。誰からのものだったかと考えて、エリンはそれが何であったのかを思い出す。
その手紙はあの、廃墟となった村ティダの古木のうろから見つけたものだった。
「セシル……さん？」
「これを、読ませてもらっても構わんだろうか？」
初めて見せる真剣な表情で、老人は声を絞り出すように言った。その態度に戸惑いながらエリンはうなずく。述べる礼もそこそこに、震える手で手紙を広げたセシルの顔は、もう脳天気に振る舞う愉快なご隠居のものではない。柔和な笑顔を形作っていた皺の一本一本からは、今や、死よりも辛い過去を乗り越えてきた男の苦渋が滲み出していた。
この時、エリンは傍らのクリスタルの内側で、水滴が弾けたような音を聞く。同時に現実の光景が歪み、彼女はあの時と――ティダの目に見えぬクリスタルに触れた時と同じ、溢れ出す幻の記憶の中へと呑み込まれた。

十分に間に合うはずだった。故郷の命運がかかっている旅を軽く考えていたわけでは決してない。それなのに――ミルラのしずくに満たされたケージを抱えて走る若者の、焦げ茶の瞳に悔恨の涙が滲む。どうして、こんなことになってしまったのか――。
最後のしずくを得てから、考え難い事態が彼らのキャラバンを襲った。異常な数の魔物が街道に現れ、期日が迫りつつある旅路を執拗に妨げたのだ。昼夜もなく襲いくる魔物に疲弊した仲間たちは次々と命を落とし、ついに彼ひとりだけになってしまう。馬車も、パパオも失いながら、彼は包囲を破って故郷の村への帰り道を、悲しみをこらえてひた走った。
異状は魔物の襲撃だけにとどまらなかった。クリスタルの力が尽きる期限がいつだったのか、最も重要な事柄であるにもかかわらず判然としない。それどころか、今がいつであるのかも。頭に靄がかかって、大切な記憶を覆い隠して――あるいは食い散らかしているようだった。
それでも若者は、自分のもたらすしずくが間に合ってくれることを頑なに信じた。それだけを心の拠りどころに、ひたすらに走った。肺も心臓も裂けよと走り続けた。
そして、彼の精神は張り裂けた。
瘴気の靄に包まれた村は、死の世界だけが広がっていた。最後まで、誰ひとり逃げ出すことのなかった村人たちが、クリスタルの周りに折り重なるように転がっている。それらの遺体は早くも繁殖し始めた粘菌の苗床となって白い薄膜に包まれ、もう誰であったのかも判らない。
若者は絶叫し、無我夢中でしずくを色褪せたクリスタルに注ぎかける。そうすれば、死んだ隣人も家族も蘇るとでも言うように。しかし奇跡など起こらない。クリスタルも手遅れだった。村を蹂躙する瘴気は、もはや二度と払われることはなかった。
若者は、将来を誓い合った恋人の名を叫んだ。彼の帰りを村で待っていた娘の名を。村じゅうを駆け回るが、返事をする者はどこにもいない。もう生きているはずがないと、絶望して醒めたもうひとりの自分が呟く。それを懸命に否定して、彼は娘の住んでいた村の奥の一軒家に走る。万が一にも、生きていてくれたなら、それだけで――。
ぽつんと立つ家屋に気配めいたものを感じて、若者はにわかに希望を膨らませた。玄関の扉の向こうに、確かに物音が聞こえる。彼は扉を勢い良く開けて――家の中いっぱいに繁殖して蠢く粘菌を見る。
もう叫びは上がらなかった。彼の喉は破れ、血を迸らせてひゅうひゅうと鳴るだけだった。後ずさりし、若者は一目散に走り出す。この地獄のような場所から逃げ出すために。さっきから耳に響く、死人たちの囁きが聞こえてこない場所まで逃げ出すために。
どこまでも深い絶望が、若者の心を漆黒で満たす――。

白昼夢から我に帰ると、セシルが彼女に鞄を渡そうとしているところだった。あの手紙もちゃんと、その底にしまわれている。
「悪かったのう。他人様の恋文などを読ませてもらうとはな。もしかしてあれはおまえさんが書いたのかね？　妬ける話じゃなあ。ハハ、冗談じゃよ。ずいぶん古い手紙じゃったのう」
老人は何事もなかったかのように、いつもと変わらぬ調子で言った。だが、エリンはその態度にどこかわざとらしい、装ったものを感じていた。
「セシルさん、あの、もしかして今の手紙……」
「おっと、いかんいかん。ラシェに用を頼まれとるんじゃった。全く、年寄り使いの荒い孫じゃよ。それじゃエリン、達者でな」
彼女が何事かに気づいているのだと悟り、話を強引に打ち切ってそそくさとセシルは立ち去っていく。その後ろ姿に、たった今見た幻の中で、廃墟を駆けずり回っていた若者の姿が重なり、エリンは胸騒ぎを覚えた。そっと手紙を取り出して、何年も前に読んだきりの文面をもう一度確かめてみる。
“あなたはもう帰ってこないの？　きっと帰ってくるわよね？　だからこの手紙を木陰に託します。私の愛とともに”
その文をしたためた、ティダの村娘が脳裏を過ぎる。刹那、閃くものがあった。

降りてきた直感に従って、エリンは仲間たちに頼み込み、ライナリー島へと足を向けた。幸いトリスタンが定期便を出す時期に重なり、無駄に日数を費やすことなく、一行はルダの村に到着する。

昨年ミルラのしずくを得たばかりの砂漠には何の用もなかった。今回の訪問の目的はセルキーたちのおかしらに——ル・ティパに会うことにあった。

エリンは、あの手紙を一刻も早くル・ティパに見せなくてはならないという思いに駆り立てられていた。何が彼女を急がせたのかは分からない。ただ、エリンはもう確信していた。白昼夢の中で生き残ったあの村娘が誰であるのかを。

またきたのかという顔をし、面倒くさそうに手紙を受け取った老婆は、しかしその文面を見て顔色を変えた。盗賊の子孫たちを束ねる気難しい頭領の仮面は外れ、ル・ティパの表情は見る間に、若き日の面影を取り戻す。恋人が無事に帰ることを願い、ひたすらに祈りを捧げていたあの娘の面影を。

翌日、村におかしらの姿はなかった。彼女の小屋の中は妙に片づけられ、セルキーたちが財産として肌身離さず身につけるアクセサリーも、その多くが無造作に残されていた。ただひとつ、村の指導者に伝えられてきたショートクリスタルだけがなくなっていて、そして——。

数年前までキャラバンが使っていた、大陸に渡るための小舟が入り江から消えた。

ざわざわとした胸騒ぎが強まってきて、エリンは自分が何か間違いを犯したのではないかという疑念に襲われる。本来なら数日はとどまるはずのトリスタンを説得してすぐに船を出してもらい、ジェゴン川の渡しに上陸するなりマール峠へとバハオを急がせた。

嫌な予感は的中する。峠の村から、セシルもまた姿を消していた。

仲間への説明もそこそこに、エリンはティダの村を目指す。今になって、老人の最後の言葉が蘇った。それは、二度と会えぬかのような響きを確かに帯びていた。

廃墟の村の入口に、ショートクリスタルが置かれているのに彼女は気づく。ル・ティパのものであることは明らかだった。それを捨てた今、彼女が瘴気のただ中に身を晒していることも。

そのすぐそばには、クリスタルケージが放置されていた。どこの村のものでもない紋章が刻まれたそれは、恐らくはティダに受け継がれていたケージだった。最後のキャラバンの生き残りがしまい込んでいて、ここに辿り着くために持ち出したもの。彼もまた、帰り道を必要としてはいなかった。

彼ら——ティダの村の生き残りであるセシルとル・ティパは、あの約束の樹を枕に、互いに寄り添って息を引き取っていた。

「どうして私、手紙を見せたりしたんだろう……こんなことになるなら、もっと早く捨ててしまえば良かった……」

ふたりの前に膝を突き、泣き崩れるエリンに、仲間たちはかける言葉が見つけられない。だが、ややあって、チャドが彼女の横に並んでひざまずき、黙祷を捧げながら力強く言った。

「そうじゃない。オマエがしたことは、絶対に間違いじゃないよ」

「だって……」

「ふたりは、ティダが滅びた時にもう、死んだも同然だったんだ。だけど、ふたりとも誰かに必要にされた。そうやって生き長らえて、だけどずっと死に場所を探してたんだ。それが、やっと見つかったんだぜ——」

「……」

彼女は涙に濡れた目を、もう冷たくなった老人たちに向けた。

瘴気に苦しんだ風もなく、ふたりの死に顔は眠っているように穏やかだった。狂った運命に弄ばれ、引き裂かれた恋人同士は五十年もの歳月を経てようやく、生まれ育った故郷の地で交わした契りを結び終えたのだ。永遠に変わらぬ、愛の誓いを——。

「その手紙のおかげで、示し合わせるでもなく再会して、最後に一緒になれた」

チャドの手がエリンの肩を優しく抱き寄せる。「ふたりとも、きっと感謝してるぜ」

その温もりがありがたくて、彼女はチャドの胸に顔を埋め、声を立てずに泣き続けた。

私たちは瘴気と共存していない

ル・ジェはおととしの時点で、瘴気を克服する研究を続けていたデ・ナムに、キャラバンを出て手伝いをしてくれないかと誘われていた。

それは実質的に求婚の言葉であり、またそれを受け容れることは、しずく集めの旅を離れるのみならず、故郷のティパを——家族や友人を捨てて新しい生活に踏み出すことも意味する。

当然、彼女は悩んだ。セルキーにはあまり見られない、学究の情熱を持つデ・ナムを好きになっていることはとっくに自覚していたし、彼の目指す理想が素晴らしいもので、その手伝いはキャラバン以上にやり甲斐がありそうだとも感じていた。

しかしル・ジェは去年、シェラの里を訪れた際にこの話を断った。大人びて見えるほどに懊悩し、考え抜いた末の結論だった。彼女にはどうしても、仲間たちから離れる決心がつかなかった。いつかはみんな、それぞれに家庭を持ってバラバラに暮らしていくことになるだろう。けれども自分から率先して、その時期を早めたくはなかった。

少し寂しそうな顔を見せただけで、デ・ナムはその決断を責めはしなかった。それ以降ふたりの仲がこじれたわけでもなく、モーグリの配達人を通じた文通は続けられた。

だが、この年に入って、いよいよ仮説を証明するとシェラの里を旅立ったデ・ナムは、ファム大農場から出された便りを最後に消息を絶つ。そこには、研究の地としてコナル・クルハ湿原を選ぶと記されていた。瘴気の溶け込んだ水を使って、彼自身を被験者にした瘴気成分の投与実験を行なうつもりなのだ、とも。

この成り行きに、さすがのル・ジェもひどい不安を覚えた。食事もろくに喉を通らなくなってきた仲間の様子に、彼らはできるだけ近づかずにいた厄介な湿地帯に向かうことを決めた。仮にデ・ナムが瘴気に幾ばくかの耐性を得る手段を手に入れていたとしても、いつまでもあの、濃密な瘴気がわだかまる沼地に留まっていられるとは思えなかった。彼がそこを立ち去った痕跡さえ見つけられれば、ル・ジェも安心するだろう——そう、ようやく事情を打ち明けられたエリンは考えていた。

再び訪れたコナル・クルハ湿原は相変わらず陰鬱で、澱んだ沼からは腐臭が漂っていた。果たして、あちこちにさして前のものではない、持ち込んだ薪を燃やした野営の跡が見つかった。しかしデ・ナムの姿は見当たらず、撤退を示す手がかりも発見できぬまま、キャラバンはより危険な種の魔物が巣食う奥地へと進んでいく。

それ以上はもう、キャラバンとして戦いの腕を磨いてきたわけでもないデ・ナムが、しかも単独で入り込めるとは考えられぬ場所だった。これまでのところ、湿地の柔らかな地面に、魔物と争ったような跡も特には刻まれていない。

ならば彼はこの地を放棄し、どこかもう少し安全な場所で研究を始めたのだろう。それが忙しくて、まだ便りが出せないだけなのだ。そのように、ル・ジェができるだけ前向きに考えようと決めた矢先——。

彼女の背後の水面が渦を巻いた。直後、そこから一匹の、ぬめる鱗肌の魔物が飛び出してくる。

水棲の半魚人・サハギンであった。魔物は陸地に降り立つなり、他の誰にも目もくれず、鋭く尖った爪でル・ジェに掴みかかろうとした。彼女はとっさにそれを躱し、反射的にラケットの反撃を繰り出す。

重い先端部が十分な勢いをもって旋回し、サハギンの側頭部を殴打した。軟らかい骨がひしゃげる手応えがあって、サハギンは二、三度爪で宙を掻き、倒れ伏す。それきりもう、動かなくなった。

「どうしたの？　怪我、した？」

奇妙に強張った表情のル・ジェに気づき、エリンが声をかける。

「いや……ただ、今あたし、名前呼ばれたような気がしてさ」

ル・ジェという名が、地面に倒れ込む寸前の魔物の口から漏れたような気がして、彼女は頭を振って馬鹿な妄想を追い払った。そして、サハギンの身体の下に何か布きれのようなものがあるのを認める。

その紫色に、ざわざわと悪寒が疾った。気づかなかったことにして、立ち去ろうよと彼女の中の鋭敏な感覚が告げる。だが、身体は止まらない。布きれを掴み、引っ張り出して——。

それはぐっしょりと濡れた、泥まみれのバンダナだった。色だけでなく、独特の模様にも記憶は強制的に揺り起こされる。その色と模様の下に、いつも自分を見つめる彼の瞳があった。彼女だけに見せてくれる、優しい笑顔があった。

それは紛れもなく、デ・ナムが愛用していたバンダナであった。

「いやあああああ」

調律の狂った楽の音を思わせる悲鳴が上がって、ル・ジェは糸を切られた操り人形のように崩れ落ち、ぷつりと意識は途切れた。記憶に漆黒の暗幕が下りる。

その闇を啜って、何かが満足そうな吐息を漏らした——。

私たちの祭りが終わる

この年も無事にしずくは集まり、エリンたちにとって六度目の水かけ祭りが執り行なわれた。

このところ、一年が矢のように過ぎ去っていくのを彼女は実感している。初めて旅をやり遂げた時に比べて、命を繋いだあの昂揚は薄れつつあった。旅の思い出も年ごとに色褪せていく気がして、慣れてしまったのだろうかと、エリンはぼんやりと星空を見上げる。

熱狂的な踊りの輪と、朗らかな音楽は続いている。祭りの夜はまだ、始まったばかりだった。

「どうしたんだ。祭りの主役のひとりがさ」

酒杯を片手に、兄のラムゼイが近づいてきた。兄はおとなし、幼馴染みの妻を娶って、今では一家の大黒柱として農業に精を出している。頑固だった父ホルストは後継者がしっかりと育ってくれたことへの喜びを隠さず、近頃は息子の意見に従うことも少なくはだった。世代は着実に移り変わりつつある。

「ううん、楽しんでるよ。ちょっとね、今までのこと、思い出してたんだ」

膝を抱えて座っていたエリンは、すっかり父に似てきた兄を見上げた。

「おまえたちは凄いよ。俺たちの代なんて恥ずかしくて比べられやしないぞ。本当に、良くやってくれた」

隣りに腰を下ろし、ラムゼイは杯を傾けた。「おまえたちほど、多くのミルラの木を巡ったキャラバンはいなかった。あちこちから集めてくれたしずくのおかげで、村の土地は明らかに肥えたよ。今年の収穫、見たろ？」

「うん。兄さんの工夫も、実を結んだんじゃない？」

ティバはエリンたちの代のキャラバンになってから、数年間ずっと前年を上回る豊作が続いている。村の貯蔵庫は穀物の袋がうずだかく積まれ、もし不作の年が続いても村人の食い扶持をまかなえるだけの量が備蓄された。

「だから、何かあっても大丈夫なワケさ。これから数年の間、若い未熟なキャラバンが、偏ったしずく集めをしちまったとしてもな――」

その兄の言葉に、エリンの笑顔は凍りつく。

「本当はな、もう去年の時点で……ほら、おまえたちがアルフィタリアのお姫様から大金まで賜っただろ？　あれでしばらくは村も安泰になるから、新しい代を送り出すのにいいんじゃないかって話になったんだよ」

妹の様子に気づかず、ラムゼイは続ける。「おまえたちにばかり、苦労はかけられんからな。それに若い連中も、そろそろキャラバンとして経験を積み始めないと、頭が固くなって飲み込みが悪くなっちまう。それでな……」

エリンはもう、兄の言葉が耳に届いていなかった。酔ってもいないのに、頭がぐらぐらとして視点が定まらない。

――終わっちゃう。私たちの旅が、キャラバンがおしまいになる……もうみんなと、旅をすることもなくなっちゃう。

いつかはこの時がくると分かっていた。次の世代を育成するためにも、交代は時期を見て行なわれなければならない。エリンたちにもまた、その年代に果たすべき新しい務めがある。それは理解しているつもりだった。しかしその時がやってきたことを突きつけられた今、彼女は耐えられぬ悲しみがこみ上げてくるのを感じていた。自分たちの妹や弟を、あの危険な旅に送り出さねばならないつらさももちろんあった。だが、何よりもエリンは寂しかった。もう新たな土地に足を踏み入れることがなくとも、旅の思い出は鮮やかさを失っても、仲間たちといつまでもあんな風に、ケンカしたり笑い合ったりしてキャラバンを続けたいと願っていた。終わりがあるなんて、信じられなかった。

「それとな、俺に内々に打診があったんだがな」

別の話になったことに気づき、エリンは滲む涙を悟られないように兄を見た。

「キアラン、いるだろ？　あいつからな、おまえを嫁にもらえないかって話がきてる」

それも、どことなく予期していた話ではあった。漁師を継いでいる幼馴染みのキアラン。村で同年代のクラヴァットは彼だけだった。穏やかで、優しくて、結婚したならきっといい夫として生涯を支えてくれる相手――けれどもその時、自分は？　エリンの脳裏に、唐突にティダの出来事が蘇る。後悔なく添い遂げて、ともに彼岸に旅立ったふたり。自分はキアランと、そんな風になれるだろうか？　それとも、本当に望むのは――。

「……ぶん前から、おまえに惚れてたらしいんだ。悪い話じゃないだろ？　おまえだってもうすぐ二十一だ。嫁入りにはちょっと出遅れた感じもあるしなあ」

幾分酔いが回った様子のラムゼイは上機嫌に喋り続けている。「村じゃ他にもそんな縁談話は出てるんだ。まあ、そういう時期なんだろうな。裁縫屋の娘のクレアもチャドに熱を上げてるそうでな、近々親同士で具体的な話をするって聞いたよ。キャラバンの仲間が、同時に祝言を挙げるってのもめでたくていいよなあ……エリン？」

「返事は、少し待って……」

それだけをやっとの思いで口にして、エリンは立ち上がった。風に当たってくると告げ、兄を残して岬へと向かう。上り坂は、いつもよりも長くだらだらと続くように思えた。

星明かりに照らされた岬に、彼女が予感していた通りにチャドがたたずんでいた。

毎年、ふたりだけの舞踏会を開いてきたこの草地で、彼らは無言で見つめ合う。

クレアのことを訊こうとして口を開き、結局エリンは何も言えない。チャドもまた何かを言いかけながら、黙り込んでしまう。

「言えよ」

チャドはやっとそれだけ口にしたが、すぐに首を横に振った。「いや、男らしくないな。ごめん」

「私ね……」

謝るチャドに勇気づけられて彼女は言葉を絞り出した。「あと一年だけ、旅がしたい。みんなと……チャドと。明日村長に、お願いしてみようと思う」

「――うん。ル・ジェもシーベーグも乗るはずだ。最後の年だって、頼んでみよう」

「その旅が終わったら」

「終わったら――」

どうにもならないふたりが、遠くない未来の予想図に再び沈黙する。

思わず見上げた満天の星空が、滲んで闇夜のようになった。

7年目
嘘だけを詰め込んで

近年で最高の成果を上げ続けたキャラバンの、もう一年の継続を求める懇願に、次のメンバーの選出をほぼ終えていたローラン村長は少し困った顔をしながらも、結局はそれを認めてくれた。

「行くつもりになっていた若い者たちは、一年間あまり家業の手伝いにも身が入らんだろうが、まあ仕方あるまいよ。これだけ村のために尽くしてくれた、おまえたちの願いとあればな。それにしてもじゃ――」

村の入口まで見送りにきてくれたローランは、このところめっきり曲がってきた腰をつらそうに叩いた。「これだけは、ゆめゆめ忘れないでおくれ。どんなことがあっても、必ずこの村に帰ってくると。しずくが集まろうと集まるまいと、帰らぬのが一番の親不孝じゃよ。思い詰めずに、必ず戻れ。戻れば道はどうとでもなる。よいな？」

そう語りかける村長の瞳に、エリンは心の奥底に秘めた思いを見透かされているような気がした。最後の旅になるからと言って、帰らぬつもりはない。けれどもどこかで、村に戻らなければ終わりにはならないと思っている自分もいた。ミルラのしずくを誰かに託して、もう故郷には帰らない道――いつかその分かれ道に至った時、自分がどちらを選ぶのか、今の彼女には分からなくなっていた。

そう言えば、とエリンは遠ざかる故郷を感慨深げに振り返り、思い出す。

村長夫妻には、他に家族はいなかっただろうか？　牛に蹴られたあの幼い日、彼女がローランの家に運び込まれたのは、その家で生活する人物があの場にいたからではないのか？　彼女を抱き上げてくれたのは女性ではなかったし、当時から腰の悪かったローランでもないはずだった。しかし、記憶は蘇らない。優しい瞳と、金色の巻き毛だけが、日映い逆光の思い出の中で万華鏡のように分解され、混ざり合っていく。それは不自然なまでの欠落だった。まるである人物が、人の記憶から抹消されているかのごとく――。

「――大いなる胸に抱かれた花を、聖なる光で照らし出せ……これでおしまいだ。もっと聞きたいだろうけど、何事にも終わりはあるので悪しからず」

相も変わらず迷惑をかけ続ける詐欺師ガーディが、今日はしましま盗賊団と組んで自分の身代金を寄越せと言い出した。いつもなら楽しい演しものと割り切って乗ってやっても良かったのだが、なにぶんにも今年のエリンは心に余裕がない。ル・ジェと一緒に、盗賊団に思いきりしましまリンゴを投げつけて追い払ったところで、取り残されたガーディがいつものように謎めいた詩を詠みだした。お礼のつもりらしかったが、詩としてはさして心を動かされるものでもなく、むしろ子供の謎かけのような

代物だった。
「おや、うんざりした顔に見えるな。ちょっと気持ちが荒んでるんじゃないか？　いいからこの詩は書き留めておきなよ。我ながら、後世に残る詩篇ができた気がするよ。いや、ボクが作ったんじゃなくて、思い出したんだっけかな？　まあ、どっちでもいいや。少しお安く披露しすぎたから、お釣り代わりにどこかの村までよろしく」
　好き勝手に喋って、詐欺師はまた勝手に荷台へと潜り込む。「それとね、リンゴを投げるのはどうかと思うよ。しましまたちは喜んでいたけどね。食べ物は粗末にしたらバチが当たるよ。存在自体がバチ当たりなボクが言うんだから間違いない」
「あれは、つい――」
　言い訳をしようとして、その瞬間――エリンは大渦にいきなり頭のてっぺんまで引きずり込まれるような、凄まじいまでの既視感に襲われた。
　もっと、ずっと小さな頃、エリンはしましまリンゴが苦手だった。幼い舌にその酸味は強すぎて、食卓に出されるだけでげんなりとした。だからその日、ご近所からお母さんに渡してねと預けられたおすそ分けのリンゴを、彼女は内緒で捨ててしまおうとしたのだ。
「いけないよ。食べ物が人の口に届くこと、それはひとつの奇跡なんだ。だから、粗末にしたらきっとバチが当たる」
　見つかって、親に言いつけられたらこっぴどく怒られるとべそをかくエリンに、その人は優しい微笑みを向けながら言い聞かせてくれた。以来、彼女はどんな食べ物でも、それがどんな風に手間をかけられて自分の前にやってきたのかを考えて食べるようになった。好き嫌いはなくなって、いつしかリンゴはその酸味が病みつきになっていた。
　金色の巻き毛の、穏やかな物腰の青年――その人物はいつも村じゅうの仕事を手伝って回って、ローラン村長のことを“お父さん”と呼んでいて……。
　そして、今日の前にいる男と、同じ顔をしていた。
「ガーディ、あなたは、もしかして――」
「おっと、ちょっと待っておくれよ」
　エリンの顔色が変わったのに気づいて、ガーディは荷台から突き出した顔を寄せ、囁いた。
「ボクのことを知っているんだね？　ボクがどこの誰なのかを、思い出したんだ？　でもダメだよ。何も言わないで。ボクには何も教えないでおくれ」
「どうして……？」
「今のボクは本当に空っぽなんだ」
　詐欺師は、いつもはからかうような光をたたえている瞳に、砂漠の蜃気楼のような茫漠とした色を浮かべた。「何を告げられても、思い出せないんだよ。それなのに、この嘘だけで満たしたボクの中に、キミが言う“真実かも知れないこと”が混じってしまうとしたら、それはとてもつらいんだ。ボクは嘘だけを詰め込んで生きていければいい。それだったら、もしまた記憶がなくなってしまっても気にならないだろう？　だからね、お願いだ。キミが思い出したことは、聞かせないでおくれよ――」
　それきり、ガーディは集落に着いて馬車を降りるまで一言も口を利かなかった。立ち去る彼を、エリンはただ、かける言葉もなく見送っていた。

食っているものがいる

「おじいちゃんったら、突然出てったっきり、帰ってこないの……本当に、どこにいっちゃったのかしら……？」
　マール峠のラシェにそう言われて、エリンは気温が急に下がり、地面が頼りなく揺れるような怖気を味わった。
　前年、セシルの亡骸をティダの村で見つけ、丁重に埋葬した経緯を、この孫娘には確かに伝えている。その時ラシェは涙し、村ではしめやかに葬儀も執り行なわれたはずなのだ。それなのに彼女は何も覚えていない。
　不安に駆られ、村人に尋ねて回ってエリンは愕然とする。同じだった。記憶が、老人が失踪した時点まで遡り、今では誰もセシルの死を認識していない。マール峠の住人、全員の記憶がおかしくなっていた。

　アルフィタリア城で、エリンはレオン少年に会った。彼は変わらず槍の稽古に励んでいて、そのうちフィオナ姫の近衛隊に志願するんだと、美しい王女に憧れた表情で語る。あの悲劇を引きずってはおらぬ様子に、彼女はひとまず胸をなで下ろした。
　レオンによれば、黒騎士の鎧は店の奥にしまわれていて、母のジョナが毎日のようにそれを磨いているのだと言う。
「仇とは言っても、供養してやらなくちゃね」
「うん……」
　エリンは曖昧に応える。
「前はね、母ちゃんはその鎧見て、泣いてることもあったんだ。父ちゃんを思い出すからなんだろうね……でも、最近は泣いてないよ。ボクが父ちゃんのぶんまで、強くなってきたってことかなあ？」
　そうかもね、と微笑み、別れを告げてエリンはジョナの店へと向かった。ジョナがあの凄惨な出来事を克服しているというなら、それは良いことのように思えた。
　だが、店を訪ねてみて、彼女は違和感を覚える。いつものように人当たりの良いジョナが、旅人向けの日持ちする食料を見せようと店の奥に入り、戻ってきた時に、その顔には何か奇妙な感情が浮かび上がっていた。
「どうか、したんですか？」
「ああ、いえね……」
　ジョナは笑顔を返し、また首を傾げた。「あそこのいかめしい鎧、前から家にあるんだけど……何だったかしら？　まだ亭主が生きていた頃からあったのかか、ちょっと良く思い出せなくて……あなたたちのキャラバンがアルフィタリアにきた頃から、あれ、あったかしらね……？」
　冗談を言っている目ではなかった。ジョナはそれが夫の形見であることも、自分が飾ったのだという事実も――そしてあの日の悲劇と、そこにエリンたちが居合わせていたこともすべて忘れていた。恐怖が、じわりと背筋を這い上ってくる。
　後ずさるようにその場を辞して、彼女は馬車の仲間のもとへと駆け戻った。みんながそこにいることに安堵し、エリンは息せき切ってそばに駆け寄る。
「おかしい。おかしいよ」
「オマエこそ、らしくねえぞ。何があったってんだ？」
　怪訝な顔をするチャドにすがりつくようにして、自分が今感じている異状を伝えようとする。だが、彼女自身もあまりに突拍子もないことだと感じているため、焦りもあって言葉をうまく紡げない。
「何よ何よ、慌てなさんなって。そだ、さっき買ってきたすずなりチェリーがあるから、まずはそれ食べて落ち着きなよ。ね？」
　言って、ル・ジェが荷物を引っかき回す。と、指先がその奥にしまい込まれていたものに引っかかって、引きずり出されたそれが地面に落ちた。あの、デ・ナムの形見となるバンダナだった。
「これ……」
　ル・ジェはバンダナを不審げに眺めて呟いた。「何だっけ？　きったないバンダナだなー。誰か、ふざけてあたしの荷物に入れた？」
　エリンの疑念はこの時、すべて確信に変わった。
「私たちは……私たちの思い出は……」
「喰われている……やはり」
　シーベーグがあとを続けた。彼もレベナ・テ・ラを訪れて以来ずっと、ぐるぐると考え続けていた。それが今、エリンの感じ取った怪異とひとつになって、ある推測が導き出される。
「決して忘れないはずの、大きな思い出までが消されているんだ。何か……途轍もない何かが、容赦なく記憶を食い散らかしている。恐ろしく獰猛な、悪意を持つ“魔”が。そして――」
　シーベーグはまるで、その見えない何かが近くで耳をそばだてているとでもいうように真昼の城下を見回し、恐るべき結論を告げた。
「そして、魔物を生み出している。また世界が闇のような、つらく苦しい思い出で満たされるように……」

百万の嘘に隠された真実

　記憶を喰らう“魔”が実在するならば、それは打ち倒すにはどうすれば良いのか――シーベーグは、その存在に辿り着く道筋を探り出すために、手元にある情報を整理し、補完し始めた。
　まず第一に、魔物と瘴気には密接な関係があると彼は考えた。魔物が最初にこの世界に現れたのは、二千年前に大クリスタルが失われ、瘴気が溢れるようになってから百年ほどが経過した時期だったという。瘴気に耐性を有していて、しかし生殖能力は持っていない歪な存在――“魔”がこれら魔物を生み出しているなら、“魔”自体が瘴気と深く関わっている可能性は大きい。
　次に立てた仮説は、瘴気にはそれを作り出す源となる場所がある、ということだった。世界を満たしている瘴気だったが、シーベーグが旅の中で観察した限り、それは火山性のガスのように地面から湧き出すわけでも、自然界にある草木が生成して放出するわけでもない。瘴気の大動脈とも言うべき瘴気ストリームに乗って、この汚染された空気は世界に拡散している

のだった。その血流の始まりの場所にこそ、心臓のように瘴気を送り出し続ける根源がある——そう、彼は強く確信していた。

ならば、瘴気ストリームの源はどこにあるのか？　それさえ突き止められれば、“魔”へと至る道もまた開けるだろう。あるいは、その地こそが“魔”の棲処であるのかも知れないのだ。シーベーグは自分の中に蓄積した知識のすべてを総動員し、それらで描いた輪を延々と回り続けるがごとく、あきらめることなくぐるぐると考えた。思考の軌跡である円が少しずつずれて、やがて球体を作り上げる頃には、彼は果たして自分が考えているのか、それとも考察の歯の内側でただ並べられた情報をぼんやりと眺めているのかも判然としなくなり——そしてついに、求めていたものが閃光となって像を結んだ。

だが、それは歓迎すべき答えでは決してなかった。

瘴気ストリームが属性を帯び、それが発生時期によって移り変わる事実——そこから導き出されたのは、瘴気の発生源には今も春夏秋冬、水火風土のサイクルで属性を変化させ続ける働きがあるということだった。そして、そのような性質を備えた地は、この世でただひとつしか考えられない。かつて、四季の変化をもたらしたものが存在して、それが消滅したあとも鉄が磁力を帯びるように、移りゆく属性を受け継いだ場所——即ち、大クリスタルがあったとされるヴェレンジェ山こそが、そこで生み出されたばかりの瘴気に属性を付与する根源の地であったのだ。

その結論は同時に、彼らがそこに辿り着けぬことも意味していた。世界の果て、あのデスポア大森林を越えた先にその地はある。しかし、謎の属性を帯びた巨大な瘴気ストリームが、横断不可能な死の河としてそこを封じている。

世界を蝕むものに近づく、あらゆる道は塞がったかに思われた——。

突破口は、意外なところにあった。

旅に出てから細かなことまで日記に記していたエリンが、それを読み返してある記述に目を留めた。それは、詐欺師ガーディがことあるごとに諳んできかせた、意味の解らぬ一連の詩であった。

彼女はガーディ——その真の姿は人格のほとんどを喪失した伝道師ハーディ——こそが、かつて凄腕の武芸者として知られた騎士レオン＝エズラを護衛として雇い、瘴気の謎を解いて世界を救おうとしたまま行方知れずとなったローラン村長の息子だと考えていた。そしてもし、それが正しければ、彼らが半ば廃人となった理由は“魔”に近づき、記憶を奪われたからだと推測できる。

つまり彼らは、デスポア大森林を通り抜ける方法を見つけていた？　その可能性に賭けて、注意深く記録を辿っていたエリンは、ガーディの教えてくれた詩篇が、彼の言動の中で奇妙に浮き上がっていることに気づく。あたかもそれだけが、瘴気のない理想の世界を求めた旅人の、失われずに済んだ記憶の破片のように。

針の大王、岩三兄弟、流砂を見下ろすキノコ——その流砂という言葉が、エリンに今まで記憶の深層に沈んでいた光景を思い出させた。詩に詠われているものに似た物体を、彼女は現実に見ている。熱砂に覆われた不毛の地、海の彼方のライナリー砂漠で。

すぐさまそこに赴き、詩が示す通りの魔法を対象物にかけて回る。針の大王——最も大きなサボテンにはサンダーを、キノコを思わせる奇岩にはファイアを……それは定められた手順に沿った儀式となって、砂漠の一角に隠された財宝を出現させる。

四大属性すべての上位となる、究極属性とも呼ぶべきエネルギーを湧出させるホットスポットを。

彼らのケージに宿ったその力は、デスポア大森林の瘴気ストリームが帯びている属性と同じものだった。あの激流にはもはや、通行不可能な“世界の終わり”ではない——。

あらゆる色を内包するように輝くケージを砂漠の空に掲げ、今日もまたどこかで嘘だけを振りまいているであろうガーディに、エリンは感謝の祈りを捧げた。

この日、シーベーグは手紙を書く。カリカリと。何通も、何通も。

おとぎ話の村で

ティパの若者たちはついにデスポアの樹海を越え、クリスタル・キャラバンとしては前人未踏の、かつての聖地ヴェレンジェ山があるはずの地域に足を踏み入れた。

だが、その地に広がる光景に、エリンたちは声を失う。

そこは、巨大なクレーターだった。二千年前、天空よりきたりて大クリスタルを砕いた悪夢の鉄槌——“よばいぼし”と呼ばれる大隕石が激突した衝撃でできた、彼らには直径を推測することさえ難しい大穴。大地に穿たれたその威容にエリンたちはおののき、そこに潜むであろう存在への恐怖が抑えようもなくこみ上げる。

それでも、彼らの決意は固かった。噴煙のごとく瘴気を立ち上らせる大穴は、紛れもなくそこが根源の地であることを示している。ならば自分たちは、この苦痛に満ちた世界の病巣を取り除くことができるかも知れないのだ。次の代として弟や妹をキャラバンに送り出すことなく、代わりに自由な旅をさせてやれる時代——その扉を開くべく、彼らは前に進む。怖じることなく。

そこが“受難の大穴”と名づけられていることを、エリンたちは立ち寄った村で聞かされた。人間の住む村ではない。クレーターの外輪山近くの高地に、空に浮かぶように作られたその集落は、おとぎ話に語られるマグ・メル——古代には神の使いと考えられていた妖精のような生き物たち・カーバンクルが暮らす伝説の中の村だった。

ギガースほどの巨体と、人間を上回る高い知能を持つ彼らは、体内にクリスタルに似た結晶体を蓄積しているため瘴気に冒されず、そして気が遠くなるほどの年月を生きる生命体だった。しかし、そうであるがゆえに、カーバンクルたちはこの世界に起きたことをある程度理解しながらも、立ち向かおうとはしなかった。瘴気に苦しめられる人間たちに、散らばったクリスタルのそばに住むことを教え、その力を維持するためのクリスタルケージを作って与えると、彼らはこの地に隠棲し、眠り続けることを選んだ。新しい思い出ができないように。“よばいぼし”の落下以降に活動を始めた、何か得体の知れぬ恐ろしいものに記憶を喰われてしまわぬように——。

もう数えるほどしかいない、繭に包まれて眠る村人の中でただひとり、時に起き上がってデスポア大森林までも巡回していたカーバンクルはそのようなことを教えてくれた。そして告げる。“受難の大穴”に向かって無事に戻った者はいないと。大昔に調査に向かった彼らの一族もそうだったし、何年か前にやってきたクラヴァットとリルティのふたり組も駄目だった。ヴェレンジェ山に近づいた者は、生きていくこともままならぬほどに記憶を失い、人格を崩壊させられることになるのだと。

もしかしたら、眠ることで世界との関わりを断つカーバンクルのように、何も気づかなかったふりをして暮らすのが正しいのかも知れない——エリンはふと、そう考えた。瘴気を晴らそうなどと思わず、これまでのようにただ、ミルラのしずくを集めて水かけ祭りを繰り返していれば、人は何とか命を繋いでいける。安全ではないけれど、瘴気の中で安定した生活を送ることができる。彼らが失敗すればケージは失われ、故郷は滅びてしまうかも知れないのだ。引き返して、大人しく思い出を差し出して、生きていけば——。

そんなことがあってはならないのだと、エリンは激しい怒りに襲われる。もう忘れてもいいと、そのように思える記憶なら持っていけばいい。だけど、大切に取っておかなければいけない思い出まで、好き勝手に奪われるのはたまらなかった。それが楽しいことであれ、悲しいことであれ、忘れたくないうちはそれは、自分が辿ってきた人生の一部——積み上がって今の自分を作り上げる心の源なのだ。ここで、こうして悩んでいる記憶まで奪われるとしたら、人間は何を信じて生きていったらいい？

——退かない。絶対に。

その思いを新たにしながら、エリンはこのまま帰ることを拒む、自身の中に潜むもうひとつの理由に気づく。

彼女は故郷に戻りたくないのだ。彼女のキャラバンの終わりと、新しい年の始まりとを意味するティパへの帰還。エリンは婚礼を迎えて、これまでとは違う人生を歩み始めるだろう。もう、こんな風に仲間たちと旅をすることなどない。それが寂しい？　それとも、想いを寄せてくれるキアランが嫌？

——違う、私は……そう、本気だったんだ。真剣、なんだ……。

エリンはこの時、自分が本当にチャドに惹かれていることを自覚した。仲間としてではなく、異性として。それが今まで分からなかったのは、異種族間における恋愛や婚姻が、全く例のないことではないにせよ、四種族が混在して暮らすティパでさえ見られなかったことだからだった。アルフィタリアの姫、フィオナの事例こそが極めて稀であり、エリン自身がそれはあり得ないという観念に縛られて、この瞬間まで真実の感情を封印し続けていたのだ。

ならば今、自分がしようとしているのはやけくそ気味な駆け落ちであり、無理心中なのだろうかと考えて彼女はうなだれる。大体、エリンだけが勝手に気持ちを自覚しても、肝心のチャドはきっとクラヴァットにそんな感情は抱かないのだ。

村の奥の草地に座り、並べた膝頭に額を当てて落ち込んでいると、誰かが草を踏み分けて近づいてくる音がした。チャドだった。

「不安だろうけど、やり遂げようぜ。オレは絶対に、誰も死なせやしないから」

エリンが怯えているのだと考えて、励ましているのだと彼女は気づく。そうではないのだ。欲しいものはこんなに近くにあるのに、それがあまりに遠くて、悲しいのだ。

「ねえ……私って、不純かな」

「ふじゅ……何だって？」

「私ね……世界を救おうって気持ちだけが動機じゃないんだ。何事もなく最後のキャラバンが終わるのがイヤなんだって、今、思った」

チャドへの気持ちには触れずに、エリンは言った。「そういうのって不純じゃない？　何だか、自己嫌悪」

「何だよ、そんなことか」

「真剣なのよ」

笑うチャドに彼女は食ってかかる。その目の前に、チャドは愛用の槍を示した。

「覚えてるか？　昔キランダで拾った、混じりものだらけの鉄鉱石をさ。あれは今、この槍の刃に溶かし入れてあるんだ」

エリンはその、幾重にも波打つような刃紋を見つめた。濡れたように光る鋼の穂先は鋭く、しかしチャドが揺するとわずかにしなる。驚くべき切れ味と、優れた柔軟性とを両立させた逸品であることを、戦いを通じて彼女も知っていた。

「何の混じりっけもない鋼は、どこまでも鋭くなる代わりに、しなやかさを失っちまう。結晶のように純粋であるほど、あっさりと折れ砕ける刃になっちまうもんなんだ」

「――」

「人の想いってのも、そうなんじゃないかな。黒騎士もハーデイも、きっと純粋すぎたんだ。ただ一筋に、瘴気を払う道を追い求めて……それを断たれた瞬間に、もう耐える力を根こそぎ失くしちまったんじゃないかって、オレは思う」

儚く散ったふたりの理想を追うように大穴に目をやり、それからエリンの少し濡れた瞳を覗き込んで、チャドはにやっと笑った。

「だから、不純結構！　オレたちは不純だ。“魔”とやらをブッ倒して、絶対に生きて帰りたいんだ。胸を張って、欲張りな想いを抱え込もうぜ」

生きて戻ってクレアと結婚したいのかな、と微かに胸を疼かせて、しかし確かにエリンは勇気をもらった。自分の実らぬであろう想いも、この戦いに勝ち残るための粘りを生むのだとすれば、無為ではなくなるのだ。

――挫けずに、いこう。すべてが終わって、村に帰ってからも、チャドを好きで良かったと思えるように……。

立ち上がるエリンの瞳に、もう迷いはない。

想いをただひとつに

ヴェレンジェ山――大クリスタルを大地に支える役割を果たしていた霊山は、今やその残骸と形容するに相応しい姿となり果てていた。

すり鉢状のクレーター“受難の大穴”の底に盛り上がったそこは、内部より噴き出す濃密な瘴気に二千年をかけて削られ、浸食されて、半ば空洞化した白蟻の巣のようだった。ただしそこに巣食っているのは、他の地では見られなかった種の獰猛な魔物の群れであり、そして火口めいた山頂の孔に身を横たえていたのは、この悪夢の山を踏破したティパのキャラバンでさえ、目にしただけで正気を失ってしまいそうな存在であった。

その生命体は、無理矢理分類するならば寄生虫の範疇に属するのであろう。しかしこのパラサイトが取りついて滋養を啜るのは人間や動物などではない。それは星に寄生する存在だった。遙かな昔にどこか別の星の命を食い尽くし、暗い宙を彷徨ってこの世界へとやってきた怪物――“よばいぼし”に乗って墜ちてきたそれは大クリスタルを破壊し、聖地に残留するエネルギーを吸い上げ続けてきたのだ。

ひとつの集落を圧し潰しそうな巨体から瘴気の毒煙を噴出する、この世の苦難の根源の姿に、エリンたちは果たして自分たちの攻撃が通用するのかという恐れを抱く。逃げ帰っても恥ではない――そんな弱気が首をもたげるほどに、人間とは次元の違う存在に思えた。

しかし、エリンは無意識に退がりかけた踵を踏み締める。決めたのだ。受難の時代を終わらせて、悔いなく生きていくのだと――。

ル・ジェが溜め息をついて、ラケットを肩に担ぎ上げた。

「もっと早く引き返しときゃ良かった。こんなの見ちゃったら、倒すまで帰れないじゃん」

シーベーグが両手の指を、波打たせるように折り曲げる。

「そうだねえ。さて、どの魔法が効果を上げるやら、片っ端から試していくとしようかな」

チャドの周囲で槍の穂先が舞い、立ちこめる瘴気を裂く。

「あれこれ試すヒマなんてやらないぜ。とっとと終わらせて、オレたちは故郷に戻るんだ」

エリンのかざした剣が、チャドの槍と勢い良く打ち鳴らされる。ヴェレンジェ山の空洞に響くその音が、彼らとメテオバラサイトの死闘の幕開けを告げた。

彼らは勇敢に戦った。臆することなく、自らの信じるものに従って。

しかし――。

世界そのものに寄生する怪物の蓄えてきた生命力は圧倒的だった。彼らが磨き上げてきた精緻なまでの連携も、メテオバラサイトの単純ながらまるで衰えぬ攻めに、次第に圧され始める。

エリンは、片づけたはずの、だからこそ誰の注意からも外れていた触手の一本が、凄まじい速さで再生していたのに気づいた。察知は明らかに遅すぎた。それは本体への攻撃に集中していたチャドの背後から、間違いなく致命傷となるであろう打撃を加えようとしていた。盾でかばおうとバネ仕掛けのように走るが、間に合わない。彼女の喉から、絶望の叫びが漏れる――。

その瞬間、全身を鎧で固めたリルティの一団が、触手に一斉に槍を突き立てた。

「後ろからの攻撃には気をつけることだ」

ソール＝ラクトが言った。「我々リルティの民といえど……オホン、精強なるティパのキャラバンといえどひとたまりもないぞ」

「そうそう。村で待ってるヤツもいるんだろ？」

しおれた触手から槍を引き抜き、副長格のアラン＝ガイルが軽口を叩く。「ホラ、特別な相手とかさ」

チャドの窮地を救ったのはアルフィタリアのキャラバンだった。予想だにしなかった援軍に、エリンはこれが、現実から逃避しようとする心が生み出した幻覚なのではないかと目を疑う。だが、夢ではない。彼らはそこにいた。

ソールたちだけではなかった。すべての村のキャラバンが受難の大穴に駆けつけていた。シーベーグは究極属性を入手する方法をしたためた手紙を彼らに送り、万一の場合はティパの村のしずく集めを補ってもらえるよう打診していたのだ。そして彼らもまた、自分の意志で世界の苦痛を終わらせることを決意し、この死地に乗り込んできたのであった。

「そなたからの手紙、熟読し熟読し、また熟読して我は理解した」

威力を上乗せしたファイガのマジックパイルを、シェラのメンバーたちとの一糸乱れぬ連携で決めたアミダッティがシーベーグに封書を渡す。「即ち、そなたは知の民ユークとして我を越えたと。然るに我は愛するエレオノールに問うた。新たなる時代の到来を前に、今一度伴侶とすべき相手を選ぶなら、そなたと我のいずれを選ぶや、と。答えはこの手紙の中に」

戦いの最中ながら、慌てて封を切ったシーベーグは、添えられたフェニックスの尾を懐にしまって軽く肩を落とした。

「やっぱり、彼女は素敵な人だな。ボクとは友だちとして文通を続けてくれるそうです」

そうする間にも、マール峠の三人組が仕上がって間もない最新の武器をメテオバラサイトの巨体に叩き込む。ファム大農場のシューラたちは、その温和な外見からは想像もつかない狡猾なコンビネーションで触手を各個に撃破し、ルダのダ・イースとハナ・コールは、その気になればあっと言う間にしずくを集めてのける高い身体能力を遺憾なく発揮する。

人間世界の総力を結集した戦いに、メテオバラサイトはその膨大な生命力を急速に削り落とされつつあった。どのキャラバンも、満身創痍になりながら一歩も退かない。誰ひとり心を折らない。あと少し、あとわずかで、瘴気を止めることができる。宙からやってきた厄災が、長すぎる生に終焉の秋を迎える。

苦悶に身じろぎした寄生体の核が露出した瞬間、チャドが裂帛の気合いとともに槍を構えて突進した。必殺の一撃が突き刺さる、その刹那――。

“ヤメロッ”

脳を直接揺さぶる咆哮があって、チャドを含め、その場にいた全員の時間が凍り

ついた。

そしてティパの四人だけが、思い出を喰らう真の敵――“魔”の潜む異次元世界へと引きずり込まれる。

“魔”は、ラモエという名を持っていた。

それは、もともとはこの星の生命体が紡ぐ記憶――溢れてしまう思い出を集める役割を担う存在だった。そうして運び去られた記憶はミルラのしずくとなり、大クリスタルに還元されて、また世界は命を育む暖かな光に満たされる。ラモエは循環する生命のサイクルの、欠くことのできぬシステムの一部として誕生した。

しかし、彼という存在が生まれた直後に隕石が大クリスタルを消滅させ、メテオパラサイトの吐く瘴気が世界を覆い尽くした。その混乱の中で、幼いラモエは空腹を満たすために本来なら奪わないはずの、人間の苦しみや悲しみの記憶を貪った。そしてまた瘴気もその身体に取り入れ、歪に巨大に成長していった。

彼はいつしか、この苦痛の記憶に味をしめるようになっていた。同族は人間を救うため、小さな思い出をミルラのしずくとして還元し続けたが、ラモエはただ自分の食欲を満たすために思い出を無差別に奪い、そして好物とする苦しみ・悲しみがさらに増えるように、人間に害をなす魔物を生み出した。苦痛と悪意の循環――ここに、悪性の腫瘍のような歪んだサイクルが生じ、それは瘴気とともにラモエの力を増大させていったのだった。

使命を忘れ、“魔”と化したラモエにとって、世界を苦痛で満たす瘴気の源メテオパラサイトは、絶対に失うことのできぬ同盟者であった。ゆえに彼は今までにその息の根を止めんとする人間たちを阻み、その中心となっているティパのキャラバンを、棲処であるクリスタルワールドへと呼び込んだのだ。かつてガーディとレオンにそうしたように。

だが、目映いばかりの記憶を山と抱えたエリンたちは、精神世界とほとんど同義の空間の住人であるラモエの、天敵とも言うべき存在だった。彼らは尽きぬ思い出の輝きを武器に、ラモエに強く抵抗した。四人の息の合った波状攻撃は、“魔”の生命力さえも削り始める。予想外のことだった。

ただし、ラモエにはまだ勝算があった。ひとりを何とかできれば、あとは連鎖的に崩れていくはずであった。彼は注意深く、その一撃を放つ機会を窺っていた。

魔法の精神集中のため、シーベーグが足を止めた。それこそが、ラモエが手の内を明かさずに待っていた致命的な隙となった。

糸のように集束したエネルギー線が迸り、シーベーグの頸部を薙ぎ払う。刃の一閃に等しかった。一本角の兜がごろりと転がり落ち、やや遅れて細身の身体が膝を突き、崩れ落ちる。

「ああ、あああ」

ル・ジェが絶叫して動きを止めた。無惨に倒れた仲間の姿に、意識の奥底に封印されていた光景がまざまざと蘇る。自分が仕留めてしまったあのサハギンは、瘴気に冒されて変わり果てたデ・ナムではなかったか？　憎悪と恐怖が溢れ出す。ラモエを満たして強くする、極上の黒い思い出がとめどなく。彼女の記憶をエネルギー源にして、ラモエの身体が膨れ上がっていく――。

エリンとチャドを、打ち消せぬ無力感が包む。精神を絶望が蝕み始める。

――私たちは勝てないの？　無謀だったの？

思い描いた家族の姿が、この亜空間で幻影となって投射され、それを巨大化したラモエが砕く。思い出が踏みにじられ、消されていく。

ふたりの心が折れそうにたわんだこの時、背後から投げつけられた何かがラモエの眼に相当する器官に当たった。それはしましまリンゴだった。投擲武器と呼ぶにはあまりにも貧弱な……しかし“魔”は大きく揺らぐ。念の詰まったリンゴは、クリスタルワールドでは見かけよりもずっと効果的な砲弾だった。

「セルキーの意地を見せてみろよッ！　そんなんじゃ、デ・ナムの野郎もがっかりするぞ！」

バル・ダットだった。メ・ガジ老人も、モーグリのアルテミシオンもいる。しましま盗賊団はセルキーを超えるセルキーとなるべく、日々の盗っ人稼業で貯め込んだ数え切れぬ思い出を使ってクリスタルワールドに至る扉をくぐり、自力でここに辿り着いたのだった。

「ル・ジェ！　お前が勝ちゃあデ・ナムのギャンブルも勝ちってコトになんだよ！　目ェ、覚ませッ！」

「あ……！」

この檄にル・ジェが自分を取り戻した。そればかりか、頭のないシーベーグも起き上がる。憧れ続けたエレオノールが送ってくれたフェニックスの尾が、死に至るダメージを瞬時に癒してくれたのだった。

「アンタ……それ、取れてもいいもんなの？」

頭を拾って肩に乗せ、何事もなかったように首を傾げるシーベーグに、呆れたようにル・ジェが訊ねる。

「うん。ただしこれはユークだけの秘密。みんなには内緒だよ」

エリンの目に、糧を失った“魔”はもう、絶望的に強大には映らなくなっていた。その彼女に、ラモエを見据えたままチャドが呟く。

「最後かも知れないから、言っておくぜ。さっきアランが言ってたコトだけどな。村にはいねえよ」

「何が？」

唐突な言葉の意味が分からず、エリンは聞き返す。

「だから、さ」

顔を赤くして、怒ったようにチャドは言った。「特別な相手はここに、今オレの横にいるって、そう言ってんだよ」

この告白が、彼女に無限とも思える勇気を沸き起こらせた。それは戦うためだけのものではない。ふたりの未来にどんな困難が待ち受けていても、それに立ち向かっていける明日への勇気――。

――この人と、家族になろう。そして、新しい思い出をたくさん作ろう。認めてもらうのは大変かも知れない。だけど私は揺るがない。チャドを愛してる。

エリンの、チャドの未来への決意が、光の珠となってふたりを包んだ。それはラモエには奪えない、まだ思い出になっていない“希望”という名の想いだった。

その目映さに恐怖を覚えたラモエが、突進するふたりにたまらずに漆黒の破壊エネルギーを放つ。だが、それは光に正面から弾き返され、放出直後の眼が剥き出しとなって晒された。“魔”の急所に向かって、ふたりは一緒に支えた槍を突き出す。不純で強靱な刃は深々と食い込み――。

そして、悪夢は終わる。

時は動き出す。

メテオパラサイトの核は、チャドの槍に刺し貫かれていた。

最後に残った生命力のひとしずくを断たれ、星に寄生し続けた巨大生物は、二千年の間に蓄積したエネルギーを解放して絶命する。

この日、天に昇っていくその光条は世界のあらゆる場所から目撃された。やがて光は拡散し、ヴェレンジェ山を中心にした同心円状の輪を描くと、どこまでも広がる波となって星全体を駆け抜けていく――。

Epilogue

岬を、春の潮風が吹き過ぎる。

その風は草を揺らし、坂道を駆け下りて広場へと至った。

人の気配はない。集落のどこにも。もう炉に火が入れられることのない、無人となった鍛冶屋の色褪せた看板が寂しく揺れる。

そこは、かつて人が暮らしていた土地だった。ティパと呼ばれていた、半島の南端に位置した辺境の村――。

牧草地に牛の姿はなく、漁師の家の軒に干されたままの投網は、風化して千切れかけていた。水車は回り続けているが、それが粉ひきに利用されることももうない。

ティパという村があったことを、もう誰も覚えていない？

答えは否。風に乗って聞こえてくる、子供たちの声。村の、外から。

ベル川を少し遡った、もっと日当たりが良くて土壌も肥えた土地に、新しいティパの村はあった。村人は皆移り住み、戸数も増えて豊かに栄えている。

そして今日も、子供たちは昔の村まで遊びにやってくる。瘴気のない世界を自由に駆けて。

広場に勢い良く走り込んできた子供たちは、楽しそうに中央の台座に上り、飛び降りる。輝くクリスタルが、彼らの可愛らしい姿を映し込む。

クラヴァットではない。ルルティでもない。兄弟姉妹らしき彼らは、そのどちらの特徴も備えている。

そして子供たちは岬へ、まっしぐらに走っていく。

彼らの両親が、初めて月明かりの下で踊った草のステージに。

美しく世界を輝かせる、思い出の刻まれた場所に。

太陽の光を浴びて、笑いさざめきながら。

（了）

片岡正博×ベニー松山

MASAHIRO KATAOKA × BENNY MATSUYAMA

「Memories like the Sunshine」を執筆するにあたり、イベントディレクターとしてシナリオ関連の設定を統括された片岡正博氏に、用意したシノプシス（あらすじ）に目を通していただいたうえで、さらに設定を掘り下げるべくお話をうかがった。勝手に構築した物語を受け容れてくださった片岡氏の懐の深さに敬意を表しつつ、当日どのようなやり取りがなされたのかを大胆に抜粋し、小説のあとがきにかえて紹介しよう。なお、一部で設定に関するいささか強引と思えなくもない誘導が見られるが、この小説で提示された筋立てや設定は決して“たったひとつの正解”ではなく、ベニー松山というプレイヤーがすくい取った“ひとつの解答”なのだということ、そしてそれがプレイヤーの数だけ存在する『FFCC』の解釈をしばるものではないということを、蛇足ながらここに記しておく。（ベニー松山）

カニは魔物じゃないって コトにしたいのです

松山　ボスキャラクターは、ゴーレムのような存在をのぞくと、基本的に魔物という設定なんですか？　つまりラモエの干渉で生まれてくるという。

片岡　そうですね。ジャイアントクラブの場合は、カニの思い出が、あのような形で。

松山　あくまで思い出が。カニが異常に成長しちゃったわけではなくて。

片岡　ではなくて。

松山　カニの背中にくっついてる、マユみたいなものは卵だったりしませんか？　横からもゼンマイらしきものが生えていたりして、もしかしてあれはふつうの生きもので、今年倒したけど、卵からかえったつぎのカニが大きくなって、とかを想像してたんですよ。

片岡　そうしていただきましょう、か（笑）。

松山　いいですか（笑）。それから、キャラバンが倒してはいるけども、退散しただけで死んでないというケースもありますよね？

片岡　いや、死んでるんです。

松山　死んでるんですか。ケイブウォームとかはどうですか？

片岡　死んでませんでしたっけ？

松山　いや、あれだけ大きいとつぎがすぐには育たないんじゃないかという勝手な想像なんですが。しばらくするとまた、元気になるんじゃないかなぁと思ってるようなものもいくつか。

片岡　そうですね……ギガースのように生きるものもいますが、魔物はつぎつぎ生まれてくるっていう前提があるんで、やっぱり死んでもらったほうが都合がいいですね。

松山　カニ死んじゃうと、古びた剣、なかなか手に入らないんじゃないかなと思って、いろいろと頭を悩ませてたりしてるんです。

片岡　あれって、何回も手に入りましたっけ？

松山　あれは、ダンジョンLV3になったときの最高点でしたか。

片岡　じゃあ、死んでないんですかね。

松山　代々の、キャラバンが手にしていた武器が刺さってるわけなんですよね？　でも、戦うと壊れますよね、みんなね（笑）。

片岡　あ、そうですね（笑）。あっちゃ～。

松山　いやいや、べつにその、あら探しの話をしてるわけではないのです（笑）。じゃあ、ハサミ落ちるんですけど、つぎの世代がまたそれをくっつけて、でっかいハサミを着るような形で、2年後には成長しているようなイメージでいいですか？　ハサミだけ代々受け継がれているという（笑）。あと、ゴブリンキングとか

オークキングとか、あのあたりはどうでしょう？　死んじゃうんでしょうね、彼らは。で、群れのなかのNo.2が襲名するような感じで。こう、立場が人を作ると。それでよろしいですか(笑)？
片岡　はい(笑)。

瘴気がなくなった世界でパパオは窮地に

松山　クリスタル・キャラバンには、村の存続のためだけじゃなく、旅をすることで社会を学ぶシステムというイメージがあるんですけれど、いかがですか？
片岡　はい、まさに、そのとおりです。
松山　少年期から青年期にかけての、社会勉強と地域の交流のためのものとして、瘴気がなくなったあとも受け継がれていったりするとおもしろいなあ、と想像しています。
片岡　『FFCC』の世界は学校というものがないので、それのかわりになるような。
松山　魔法学校ぐらいですか？
片岡　うーん。瘴気が消えると魔法学校も必要がなくなるかもしれませんね。魔物もいなくなってしまうので。
松山　それは、一気に消えるんですか？　それとも、自然な繁殖能力のない彼らはもう生まれなくなるので、近い将来の絶滅が決定づけられた生命体になるということでしょうか。
片岡　そうですね……じつはふつうの動物に、もどるものもいる……かもしれません。
松山　ああ、たしかにパパオパマスという動物は魔物の特性を取り入れていって、瘴気のなかでも平気になったという設定をいただいていましたから、そのまた逆もあり得ますね。魔物自体が滅びずに適応していく。
片岡　そうですね。個人的には、魔物が消えていくという設定で、パパオも消えそうになっちゃう。それを食い止めるにはどうしたらいいか？　というような保存運動が起こるとかも、なんとなくノリ的には好きなんですけども。
松山　パパオも消えちゃいそうなんですか？
片岡　そうですね。魔物の血と言いますか、そういうものが入っちゃっていると、やはり消える運命かもしれません。
松山　すると、魔物は瘴気がないと生きていけなかったりします？
片岡　うーん、まぁ、そうですね。
松山　そうなんですか。なるほど。するといままでは、パパオは栄養補給のためにわざわざ村の外をウロウロしてたりとか……クリスタル・キャラバンがずっとパパオの横で、クリスタルケージを抱えてると、瘴気が吸えなくてちょっとイヤだったりするんですかね(笑)。
片岡　そうですね(笑)。ま、ただ、ハーフといえばハーフなので、そのへんは上手に生きのびていく気もします。
松山　エンディング以後の世界で気になるのは、やはりジャック・モキートやディジー・マギーたちがどうなっちゃうのか、なのですが。
片岡　きましたね(笑)。
松山　生きててほしいなあって、思わされますよね。彼らが擬似的な家族を形成してるだけに、人間以上に人間臭さを感じます。
片岡　ジャックには女好きという設定もありまして、じつは浮気もしたりとか(笑)。
松山　何と人間っぽい(笑)。その浮気相手は誰なんですか？
片岡　えっとね、その、やっぱりラミアなんですけど。で、奥さんがちょっと怒ってしまうというようなシチュエーションも、じつは考えていたりしました。
松山　ラミアは女性型しかいなくて、ギガースは男だけしかいない。そもそも繁殖をしない魔物には、雌雄の性別にあまり意味がないワケですね。
片岡　設定的に説明が難しいところですが(笑)。でも、たとえ子孫を作っていくことができないとしても、彼らは頭がいいので、瘴気のない世界でも生きのびる手立てを何か考えついてくれるんじゃないでしょうか。
松山　ラモエによって魔物が生み出されなくなった以上、種の存続を目的として、いままで持っていなかった生殖機能が備わるというような可能性も？
片岡　あってもいいですね、うん。

フィオナ姫は世界が進むべき道の象徴？

松山　今回、シノプシスをお見せするにあたっての一番の懸念は、「いや、クラヴァットとリルティのあいだに恋愛感情など芽生えん！」という、構想をひっくり返しかねない御指摘をたまわったらどうしようということだったんです。フィオナ姫がいるんだからアリのハズ！　と虚勢を張っていましたが、自由にやっていいとご返事をいただくまではもう、かなりドキドキと。
片岡　でも、アレは意外でした(笑)。
松山　い、意外でしたか(汗)。オープニングムービーから何となく、そんな物語のイメージを感じ取ったんですけれど(笑)。
片岡　作りはじめた当初は、そういうような恋愛を、システム的にプレイヤーができるようにしようかなぁとも、じつは思ってたんですけど。できたら、子どもまで作っちゃってとか。
松山　あ、キャラバンを次世代に、みたいな感じで。じゃあ、もしその要素が入っていたら、ユークとのハーフも見られたのかもしれないですね。
片岡　そうですね、たぶん……ただ、それはキャラクターデザイナーが困り果てると思うんですけど(笑)。
松山　フィオナ姫という存在が、この世界の今の状況を象徴しているように、僕はとらえているんですが。
片岡　「今」というと？
松山　4つの種族が独立して、それぞれが反目したり、あるいはリルティが優位に立つというような歴史がつづいてきたなかで、唯一登場するハーフですよね。で、瘴気があふれて2000年を経たこの時代、種族は融合しつつあるんじゃないか、という印象を受けたんです。
片岡　そうですね。彼女はエンディングを迎えたあとに、プレイヤーにその先を想像させるような存在として用意したんです。瘴気の消滅とともに、種族間の敷居がなくなっていくと、世界はどうなっていくのかというような、ゲーム中に描かれない時代をイメージさせる象徴、ですね。
松山　そんな想像をたくましくして、書いていくことにします。
片岡　完成を楽しみにしています。いつそ思いっきりはっちゃけていただいて(笑)。
松山　いいんですね？(ニヤリ)

(この対談は2003年11月20日に行なわれた)

星月夜

作詞	作曲・編曲	ボーカル
片岡正博	谷岡久美	Yae

G
D/F♯
G
な ったー
ときにーうかんだ はは のかおー
D/F♯
Bm
E/G♯
E
F♯m
A/E
かぞくーのもとへ いーま すぐ かえり た
E♭dim
D
A/C♯
C6
い な みだ こら ーえーた
N.C.
Badd9
D.C.
ほしづ き よ
Coda
Bm7
E7
Asus4
A
Dadd9
ひ かりあふ れるほし づきよー

この世界を知るために

冒険の舞台

裏
うら

旅の目的と世界へのさらなる理解

遠い昔、4種族が大クリスタルのもとで平和に暮らしていたころ、世界は正常に循環していた。

人々の忘れゆく思い出を、ミオが吸収し、ミルラ(命)の木の養分として与える。それによってミルラの木が成長し、しずくを生み出す。そのしずくでクリスタルの力が再生する——この循環が人々に安らぎをもたらしていたのだ。

ところが、ある日突然、巨大な隕石が落下し、人々の思い出の結晶でもあった大クリスタルが破壊された。それ以降発生するようになった猛毒の瘴気が人々を侵し、闇に包まれた世界は滅亡寸前にまで陥った。

かろうじて生きのびた人々は、カーバンクルの教えから、瘴気の毒を打ち消すクリスタルの存在を知り、世界に散らばったクリスタルの破片を中心に町や村を形成していった。クリスタルの力を持続させるには、年に一度ミルラのしずくをかける必要があり、しずくを集めるためにクリスタル・キャラバンが結成された。キャラバンのおかげで、人々は平穏に生活を営み、世界は安定しているように見えた。

しかし、何かがおかしい。何かがゆがんでいた。思い出がしずくに変わるという、かつての正常な循環が、隕石のもたらした瘴気によって狂ってきたのだ。正常な循環のもとでは、薄らいだ思い出だけが吸収されていたのが、この狂いによって大切な思い出までもが奪われるようになってしまった。

このままでは、忘れたくない思い出までもが奪い取られていく。狂った循環を正常にもどすには、瘴気のもとを断ち、狂いの原因とも結果ともなっている腫瘍を取りのぞかなければならない。そのためには誰かが、瘴気が渦巻くさらに奥深い地へ足を踏み入れる必要があった。

◆思い出の循環システム

【世界を知る4つのキーワード】

瘴気

世界に充満する猛毒の空気。猛毒のため人は瘴気に触れては生きていけないが、クリスタルの近くでは平穏を保っていられる。そもそも、この世界では瘴気は自然現象としてとらえられており、気圧の変化などと同様にその濃度も変化する。濃度によって夜空の星が見えたり見えなかったりするわけだ。いつしか、当たり前の存在となっていた瘴気だが、弊害は確実にあった。汚れた空気が人々に悲しい思い出を作る。それを好んで食べていたラモエが狂気に満ちた存在へと変貌し、本来なら大切な思い出として残るはずの記憶までも食い荒らすようになったのだ。

属性

かつての大クリスタルは、一年で4回、その輝く色を変化させた。それは水・火・風・土の4属性に準じていて、春夏秋冬にも言いかえられる。春(水)に芽生え、夏(火)に育ち、秋(風)に収穫を迎え、冬(土)に新たなる生命が芽吹く準備をする——このサイクルが大クリスタル消滅以降も瘴気の発生地点に引き継がれ、瘴気ストリームに属性を与えているのだ。すべての瘴気ストリームは地下でつながっており、発生時期によって属性の変化した瘴気がひとつながりの帯となって世界中をめぐっている。毎年、各地の瘴気ストリームの属性が移り変わるのはこのためだ。

魔物

世界が瘴気に侵されてから、魔物が各地に現れるようになった。じつは瘴気は、隕石に寄生してやってきたメテオパラサイトによって生み出され、世界にまき散らされている。この瘴気によって、思い出の循環を狂わせる腫瘍のような存在＝ラモエが誕生した。ラモエは瘴気が生み出す人々のつらく悲しい思い出を糧として、魔物を作り出す。するとまた、その魔物によって人間のつらい思い出が作られる。つらい思い出を食べるラモエはさらに魔物を増やしていく……。正常なサイクルが瘴気によってねじ曲げられ、新たに、ゆがんだサイクルを生み出した。

使命

ミルラのしずくを集めるキャラバンの旅をつづけていると、みずからに課せられたもうひとつの使命に気づかされる。瘴気によって人々の記憶が無差別に奪われ、なかば廃人となった人々がいる現実——こうした悲劇をこれ以上くり返させないために、世界のゆがみを正さなければならないのだ、と。瘴気をこの世に送り出しているメテオパラサイトと、さらに、その瘴気が作り出した腫瘍であるラモエを倒さなければ、人々の苦しみは終わらない。瘴気がこの世からなくなり、狂っていた循環がもとの正常な状態を取りもどしたとき、世界に真の平和が訪れるのだ。

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

ワールドアルティマニア

WORLD ULTIMANIA

STAFF

出版・編集

株式会社スクウェア・エニックス【http://www.square-enix.co.jp】

是枝良昌(Editor in Chief)

阿部謙一／飯坂佳裕(Product Manager)

企画・構成・執筆

株式会社スタジオベントスタッフ【http://www.bent.co.jp】

山下　章(Director)

ベニー松山(Sub-Director／Memories like the Sunshine)

板場利光(FFCC実用攻略ガイド①②)

大出啓太(イベントアルバム／FFCC実用攻略ガイド③)

大出綾太(FFCC設定美術館／サウンドインタビュー)

山中直樹(シークレット54)

小石朋仁(シークレット54)

豊田知行(手紙のすべて／FFCC実用攻略ガイド⑤)

中谷　薫(日記のすべて)

志賀　修(アーティファクト・コンプリートへの道／FFCC実用攻略ガイド④)

菅沼愼太(FFCC実用攻略ガイド②)

日下部智子(編集サポート)

深見真咲(冒険の舞台／世界と種族／街ナビ・人ナビ)

デザイン＆DTP

株式会社エストール

マップイラスト

フェイク・デザイン・ワークス

インタビュー撮影

有限会社ハンドメイド

柴泉　寛／本松紳司

協力

株式会社スクウェア・エニックス

青木和彦(チーフディレクター)

片岡正博(イベントディレクター)

板鼻利幸(アートディレクター)

第2開発事業部『FFCC』開発チーム

監修

株式会社スクウェア・エニックス 第2開発事業部

惣水清貴(パブリシティプロデューサー)

2004年4月9日　初版第1刷発行

発行人　田口浩司

発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544
東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所　大日本印刷株式会社

＜書籍内容についてのお問い合わせ＞
書籍編集部：03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00(祝祭日除く)
＜販売・営業についてのお問い合わせ＞
出版営業セクション：03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00(祝祭日除く)

ゲームの攻略方法に関するお問い合わせにはいっさいお答えしておりません。あらかじめご了承下さい。
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。ただし、古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。
本書の一部あるいは全部を無断で転載、複写、複製することは、著作権者および出版者の権利侵害になります。

定価はカバーに表示してあります。

©2004 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
Printed in Japan

ISBN4-7575-1162-0　C9476　雑誌62011-25
JASRAC 出0402661-401

©2003 THE GAME DESIGNERS STUDIO,INC.
FINAL FANTASY is a registered trademark of SQUARE ENIX CO.,LTD.
CHARACTER DESIGN／Toshiyuki Itahana

"アルティマニア"は株式会社スクウェア・エニックスの登録商標です。

および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。

GAME BOY ADVANCE は任天堂の登録商標です。

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
ファイナルファンタジークリスタルクロニクル

9784757511620

ISBN4-7575-1162-0

C9476 ¥1714E

1929476017147

SQUARE ENIX.

定価：本体1,714円＋税

雑誌 62011-25